METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS | MASS EFFECT

+ БЕЗПЛАТЕН КОД ЗА GAMES.BG

GAMERS' WORKSHOP

ЦЕНА 4,95лв. | БРОЙ 27 | ФЕВРУАРИ 2007
СПИСАНИЕ ЗА ИГРИ, КОМПЮТРИ И МУЛТИМЕДИЯ

GAME ON
ДИРЕКТНО ОТ ЛОНДОН

TITAN QUEST:
IMMORTAL THRONE

TOMB RAIDER
ANNIVERSARY

AGE OF CONAN:
HYBORIAN ADVENTURES

THE LEGEND OF ZELDA:
TWILIGHT PRINCESS

LOST PLANET
EXTREME CONDITION

WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE

ПОБЕДИТЕЛИТЕ
ОТ ИГРАТА НА GAMERS'WORKSHOP - ВЪТРЕ!

ISSN 1312-5362
9 771312 536006 >

PC MAGAZINE BULGARIA

2 www.pcmagbg.net
февруари 2007

ЪПГРЕЙДЪТ НА ГОДИНАТА

11 умни начина да ускорите своето PC

ЦЕНТРАЛНИТЕ ПРОЦЕСОРИ ПРЕЗ 2007

Достатъчни ли са четири ядра?

ТЕСТОВЕ НА 5.1-ЗВУКОВИ СИСТЕМИ

Преглед на седем системи за пространствен звук

На диска: Eragon Demo
Agnitum Outpost Firewall Pro
CryptoExpert 2007 Lite
Mozilla Firefox 3 Alpha 1

VISTA

Всичко най-важно за новата система

Подкрепено от стотици часове лабораторни тестове, нашето ревю съдържа всичко, което трябва да знаете за ъпгрейда към Vista или покупката на ново Vista PC.

...нашето издание е родено именно в бездната на тези противоположности. В привидната несериозност на сериозните текстове и привидната сериозност на несериозните такива, в които щастливо показваме скрития под думите си среден пръст на всеки, способен да го открие...

Отново е средата на месеца, а ти отново четеш **Gamers' Workshop**-а, който най-чинно ти представям в тази откриваща страница. Започвам да долавям някаква странна закономерност в това събитие. Време за среща на стари приятели, време за поредната ни, изключително приятна разходка по каменистия, но разкриващ изумителни панорамни гледки, път на гейм-журналистиката, такава, каквато не е била и никога няма да бъде другаде. Слава на всичките Богове!

На моменти дори успявам да се изумя от нивата на дебилия, които царят сред екипа ни. А, повярвай ми, аз не се изумявам лесно. Дори снимковия материал с Хари и Коньо, който ще имаш съмнителната чест да видиш по-навътре в броя, почти не успя да наруши хладното ми спокойствие, като само ледчетата в чашата ми нежно зазвъняха, раздвижени от издайническо потръпване.

Но виж, екипът на **Gamers' Workshop**, че и самото съществуване на изданието като цяло, винаги успява да отекне апокалиптично в костите ми и да присвие спазматично мускулите ми в пристъп на атавистичен ужас пред видимо рушащите се закони на битието. Не е нормално да събереш разнолика банда от пълни простаци и да очакваш от тях да правят най-доброто списание за компютърни игри (и не само) в България (и не само). Не е нормално горепрославените Богове да са излели толкова колосално количество интелект в привидно кухите тикви на колегите (моята си е съвсем реално куха; те за това са ме издигнали отгоре, да не им се пречкам) и наред със стелещата се край пишещите в това издание тежка, колоритна простотия, да се раждат подобни красиви неща. Неща, като този брой.

Чета текстовете на хора, мои *адски близки* хора, излели сърцата и душите си из околните страници, възхищавам се на невероятния начин, по който мислите им отекват в камертона на правилните думи и как музиката на словото им рисува картини... и в следващия момент си спомням пиянските тауренски песни на Илиев, страстно танцуващия на YMCA Дишков или блажено врещящия Like A Virgin Вагенщайн (Сони, спрете го тоя **SingStar** франчайз, *МОЛЯ ВИ!*).

Е, нашето издание е родено именно в бездната на тези противоположности. В привидната несериозност на сериозните текстове и привидната сериозност на несериозните такива, в които щастливо показваме скрития под думите си среден пръст на всеки, способен да го открие. Но понеже, както изтъкнах, самото ни съществуване руши устоите на битието и е твърде вероятно Апокалипсисът да настъпи всеки момент е добре да мина по същество, за да можеш да си видиш броя на спокойствие, преди да си установил, че четирима колоритни ездачи надничат зад рамото ти в опит да си дочетат статията за **Zelda** преди да си довършат пъкленото дело. Което си е доста конфузна ситуацийка, ако четеш в клозета, признай.

През януари се случиха доста интересни неща и факта, че сплотения ни колектив вече положи хищните си рецензентски лапи върху всичките некст джен машинки, беше само едно от тях. Явно нещата на пазара наистина се променят с изумителни скорости щом дори авторът на настоящия текст и краен фен на *Sony* успя да се разочарова от нещата, налични до момента за футуристичното барбекю, наречено *PlayStation 3*. Във всеки случай обаче войната между платформи и конзоли ми е безкрайно противна, а слънцето на качествените игри ще огрее навсякъде в един или друг момент (което не пречи на *Microsoft* да се намажат профилактично с плажно млечице, че да не загорят в очертаващия се за тях пек). Януари доказа за поредн път и още нещо - всяко твърдение, че в PC гейминга е силата, бива зашлевено подло от някой и друг **Gears of War**, че дори и **Lost Planet**, а всяко крайно изявление, че всичко що е игрално бъдеще е затворено в прикачените към телевизора кутийки рано или късно се сблъсква челно с някой и друг **Burning Crusade**, който да смаже пазарно всичко друго през този месец и да заеме победния си трон в настоящия брой. Така че нека спрем да се занимаваме с глупости и просто да играем.

В броя и покрай списанието също се случиха заслужаващи отбелязване събития, като най-важното от тях е, че пратихме Чешмеджиев в комадировка до Лондон, за да отрази единствената по рода си гейм изложба в света Game On. Е, не го пратихме баш ние и не беше точно командировка, ама важното е, че си я отрази човека. Сушавите зимни месеци пък ни дадоха шанс да ти стоварим и три гигантски ревюта в **GW**-стил за трите игри на сезона, които наистина си струва да притежаваш.

Закономерният въпрос защо отново имаме реклама на www.games.bg, ама нямаме www.games.bg, както бяхме обещали миналия месец, също среща своя неприятен отговор – технически ядове. Можем да ги преборим за седмица, можем да ги преборим и за повече. Проблемът е, че за разлика от всичко останало, що е "геймс" в последно време, нашият перфекционизъм просто не ни позволи да пуснем ръшнат продукт. И за да не решиш, че се измъкваме с шокиращо адекватния спрямо ситуацията лаф "къв сайт, к'ви пет лева", се захващаме с редовен ъпдейт на настоящия www.games.bg за въпросния период от "седмица или повече". Извини ни за пореден и – надяваме се искрено – последен път.

С което елегантно стигаме и до финала на този увод, явяващ се и негова най-висока точка. Поне за теб. Или поне за теб, ако се казваш Мартин. И още по-точно – ако се казваш Мартин Маринов (от Варна; квартал Възраждане; бл. 36, ет. 2), който спечели Xbox 360 и Мартин Кръстев (от София; квартал Овча Купел, бл. 610, вход А, ет. 7), който спечели гейм конфигурацията. С което играта на Gamers' Workshop достигна епичния си завършек. На околните снимки можеш да видиш очарователното момиче от Multirama, чиито нежни, теглещи пликове ръце, би следвало да целунат победителите. Самите победители, заедно с придобивките им, ще можеш да видиш идния месец в специален репортаж от награждаването. С господин Кръстев вече се запознахме, но господин Маринов е пропуснал да напише телефон за контакти, така че ще го помолим да се свърже с нас на редакционните ни телефони и/или мейлове.

Както се казва в такива случаи – на печелившите честито. На останалите – успех в бъдещите ни игри, които ще започнат в най-скоро време и приятни мигове с четенето на броя. Ние поне имахме адски приятни мигове, докато го правихме.

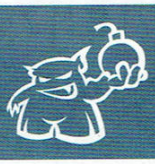
-Snake

Кодът Ви за
www.Games.BG

J93P-FBTX-HKBN-TFUA

Уникалният код дава едномесечен достъп до www.games.bg

Съдържание



26 World of Warcraft: The Burning Crusade

Веднага на преден план излиза въпроса "Заслужавате ли си чакането и истерията около The Burning Crusade"? Макар и все още да е много рано да се даде окончателен отговор, според моя милост не само си заслужваше, но и беше необходимо. Съвсем откровено мога да заявя, че WoW придоби съвсем нов, дори бих го нарекъл завършен и зрял вид благодарение на продължението си.

Highlights

Age of Conan 14

AoC се базира на създадената от Робърт Хауърд вселена, известна най-вече с приключенията на емблематичния Конан. Свят на робство, кръвопролитни битки, древни божества и груб секс на нивата. Изобщо нищо хубаво не очаква човек в тези сурови земи и времена, ако не владее добре меча, магията или изкуството да се спотайва в сенките.

The Legend of Zelda: Twilight Princess 32

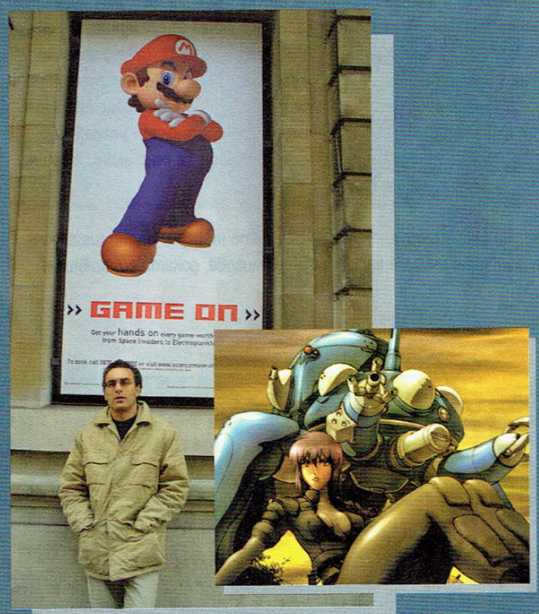
Уникална е способността на Nintendo през няколко години да издават игра, използваща за своя геймплейна основа една и съща концепция, и въпреки това всяка нова поява на Линк да бъде крайъгълен камък за съответната година.

Lost Planet 36

В края на краищата, DOAX2 не е някакъв шедьовър и едва ли ще те занимае кой знае колко дълго (освен ако не тръгнеш да колекционираш бански костюми с пяна на уста, та да изкараш някой-друг Xbox 360 achievement), но смятам че все пак заслужава адмирации за това, че почти успява да напипа златната среда между хардкор геймминга и софткор порното.

Games:

14	Age of Conan: Hyborian Adventures
17	Mass Effect
20	Tomb Raider: Anniversary
21	TMNT
22	Titan Quest: Immortal Throne
24	Tortuga: Two Treasures
26	World of Warcraft: The Burning Crusade
32	The Legend of Zelda: Twilight Princess
36	Lost Planet: Extreme Condition
40	Metal Gear Solid: Portable Ops
42	Rainbow Six Vegas - Multiplayer
44	Runaway 2
46	Flyboys Squadron
47	Bass Pro Shops: Trophy Hunter & Trophy Bass
48	The Shield
50	Roboblitz
51	Sonic the Hedgehog



Играя: Lost Planet, Gears of War, Dead Rising, Kameo: Elements of Power, DoA4, разни SingStar работи, Rayman Raving Rabbids, MGS: Portable Ops, Loco Roco, Pursuit Force, Tekken: Dark Resurrection, Dark Alliance II и ловно-риболовните симулатори, за да не пренебрегвам и PC пазара все пак
Гледам: и после пиша за това, което гледам. Долавям някаква странна закономерност.
Слушам: Dropkick Murphys, Zdob si Zdub, Bloodhound Gang, Machine Head, Artery, Day Watch OST и избрани SingStar риплеи
Чета: Томинокърс
В необятните ММО селения аз съм: оня с базуката. Или Куейка не беше ММО?

snake@games.bg

Играя: Far Cry Predator, Rainbow Six: Vegas, Gears of War, Lost Planet, Ghost in the Shell: SAC, Sonic the Hedgehog, RoboBlitz
Гледам: The Good, The Bad, and the Ugly, Constantine, X-Men 2 & 3
Слушам: Cheap Trick, The Hives, Goldfrapp, Fear Factory, музиката на Ninja Gaiden и Deus Ex
Чета: стари Уъркшопчета

В необятните ММО селения аз съм: М-какво?

aldim@games.bg

Играя: Lost Planet, Gears of War, Kameo: Elements of Power, Test Drive Unlimited, Dead Rising, Enchanted Arms, Dead or Alive 4
Гледам: си изгорялото дъно на компютъра и се чудя да го сменям ли въобще...
Слушам: огромни дози Karnivool и Massive Attack, доста Kulture Shock, умерено Zdob si Zdub и чат-пат Machine Head
Чета: Стивън Кинг - Мемоари "За писането"

В необятните ММО селения аз съм: един от милионите глупаци
които си плащат за да си губят времето. And I'm proud of it!

doomy@games.bg

Играя: EVE Online, The Burning Crusade
Гледам: си сериалити, NFL плейофите и по-малко баскетбол
Слушам: Fanfare Ciocarlia, Lady Sovereign, Shystie
Чета: Хониките на Амбър

В необятните ММО селения аз съм: малкия гном с голямото меч или космическа нинджа

wolf@games.bg

Играя: The Legend of Zelda: Twilight Princess (с Princess) (GC, Wii), Quake 4, Quake 3
Гледам: Pan's Labyrinth, Prestige (два пъти на кино), Babel, Blood Diamond
Слушам: Recoil, Manu Chao, Molotov, FSOL, Massive Attack, Pitchshifter, Asy9, Snap, JSRF OST, Quake III OST, NiN and many more...
Чета: Падането на Хиперион и стари броеве на Едно.

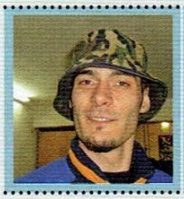
В необятните ММО селения аз съм: Нинжа, к'во друго...

koralsky@games.bg

Играя: World of Warcraft: The Burning Crusade
Гледам: Ерагон. След това не посмях да гледам нищо друго ...
Слушам: Static-X, ретроспекция на Ministry, NiN и KMFDM
Чета: Петият Малазан. Няма да спра докато не ги довърша

В необятните ММО селения аз съм: голямото Таурен с малкото гномче, залепнало на копитото ми

whisper@games.bg



Играя: UT2K3, Tekken 5, Blazing Angels, ToCA 3
Гледам: Prestige, Children Of Men, Jackass 2
Слушам: Гръм и Бяс
Чета: Cisco конфигурации

В необятните ММО селения аз съм: Добрият дух на алкохола.

mrak@games.bg

Играя: на борсата с акции на Blizzard
Гледам: Престиж (с възхищение), Hogfather (с още по-голямо) и Ghost in the Shell: Stand Alone Complex
Слушам: квиченето на малкия помиар на съседите. Рано сутрин.
Чета: Джонатан Стрейндж и Мистър Норел, Perdido Street Station, новата на Стругацки

В необятните ММО селения аз съм: последния мохикан...

roland@games.bg

Играя: Titan Quest, SingStar, Wii Sports
Гледам: The Prestige, Blood Diamond, Babel, Battlestar Galactica Season 3 (брутален!)
Слушам: Enigma, Blood Diamond OST (много добър), Audioslave, Iron Maiden
Чета: Незначителни неща тоя месец. Нещо напоследък се заринах с информация и ми трябва време да я осмисля.

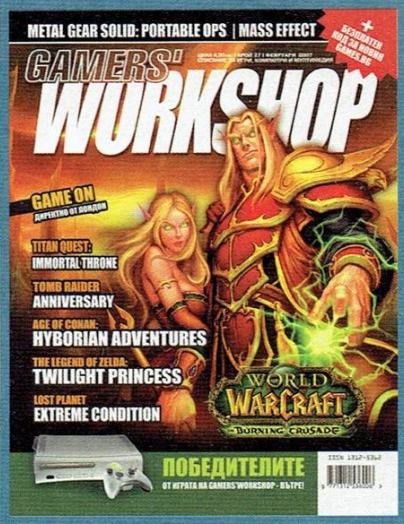
В необятните ММО селения аз съм: мираж

shraik@games.bg

Играя: Gears of War, Rogue Galaxy, Sword of the Berserk, SingStar games, WE 10 JL
Гледам: Shaun of the Dead, Boiling Point, Once Upon a Time in High School, Oasis, Chasing Amy, The Prestige, Dances with Wolves, Tokyo Zombie, Wing Chun, Blood Diamond, Clerks II, Life Aquatic, Shutter
Слушам: Thee Michelle Gun Elephant, Audioslave, Angels of Love, Smash Mouth
Чета: ревюта на Eurogamer и гледам как се сгобнясват все повече и повече

В необятните ММО селения аз съм: извън лайната на всякакъв тип ММО гейминг!

jeru@games.bg



Брой 27 Февруари 2007

главен редактор
Александър Бакалов

отговорен редактор
Ивайло Коралски

безотговорен редактор
Илиян "Whisper" Илиев

коректор
Симеон Цанев

дизайн
Ясен Стойнев - **Jeru**

корица
Диляна Динева - Dee Dee

маркетинг и реклама
Ивайло Коралски
Марин Чешмеджиев

мениджър
Юрий Митев

авторски колектив
Александър Бакалов - **Snake**
Александър Димитров - **AlDim**
Антон Дишков - **doomy**
Бойко Ангелов - **Fall-From-Grace**
Георги Динчев - **Meg**
Евгени Джуров - **ShadowTrance**
Емил Вагенщайн - **Wolf**
Ивайло Коралски - **Koralsky**
Илиян Илиев - **Whisper**
Камен *Макс* Дончев - **MrAK**
Орлин Ялнъзов - **Orlinator**
Симеон Цанев - **Roland**
Симеон Чешмеджиев - **Shraik**
Чавдар Кацаров - **Ikarus**
Ясен Стойнев - **Jeru**

комикс
Кристиян Атанасов - kiko_the_god

издател
Data.BG

Gamer's Workshop е списание за геймърския елит - хардкор играчите. Тези, които тласкат тази индустрия напред. Workshop е независима медия. Не обслужваме интереси. Можете да се доверите на нашите ревюта и мнения, защото на първо място сте вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ви изневеряваме, да не предадем доверието ви. Вие заслужавате именно това и нищо по-малко от това.
Сега, нека броят продължи!

редакция
София 1000, ул "Стефан Караджа" 7Б
тел.: (+359) 885906504 (+3592) 9816465
e-mail: workshop@games.bg
http://www.games.bg

рекламен офис
тел.: 0889201017; 0888 896 188; (+3592) 9816465
e-mail: koralsky@games.bg

печат
Алианс Принт

Gamers' Workshop е запазена марка на **Дейта.BG**.ООД гр.София
Никаква част от това издание не може да бъде репродуцирана изцяло или в частност без изричното писмено разрешение на издателя. Всички права запазени.

igrata @ games.bg

Дал си почти четири лева за списание, вече си го изчел и сега плачеш тъжно над празния си портфейл, озовал се пред прага на жестоката финансова реалност? Заложил си в пиянски бас, че дори и от тези лентяи от Уъркшопа може да има някаква полза? Цял живот си стоял твърдо зад теорията, че човек може да забогатее без да прави нищо особено трудоемко.
Е, настана твоят час. Всъщност той настана дори и да не се вписваш в никое от горните твърдения.
Вече седем години се опитваме да те разсмиваме с глупостите си, за което ти ни плащаш всеки месец. Е, време е да разнообразим малко връзката си – сега ти ще ни разсмееш с глупостите си и ние ще ти платим. За какво и колко ли? Ами чети, де.

Убеди ни да ти подарим игра #4

Какво се иска от теб:
В рамките на МАКСИМУМ 2000 знака да ни убедиш, че заслужаваш да ти подарим оригинална игра по твой избор. Кажи после, че не сме щедри.
Награда: Играта, която си пожелал.

Награда:
God of War, която си е сила

Победител
Петър Величков с романтичната си епистоларна новела "В гъза". Ще ти пратим играта по пощата, моля те не идвай на живо до офиса, че ни обзе лек уплах относно желанията ти.

Многоуважеами г-н Бакалов,

ша ва е*а в гъза! Не бе, няма. Ама много ми се ще. Бива ли бе, хора, бива ли? Толкоз десетки раздадохте на игри за плейстейшън 2 (God of War, Final Fantasy XII, Metal Gear Solid 3, Shadow of the Colossus, Okami) че най-накрая ме навихте да си взема пустата му конзола. Евтинка е, има какво да се играе, та викам си – що пък не. Но досега съм останал леко разочарован от MGS3 и FFXII (прочее последното ми напомня че и Роланда ще го е*а в гъза, ма на него може и да му хареса, щом се дърви на файнъл фентъзи... тъй че съм пас). Тъй че аре, давам ви последен шанс да се изкупите пред мен, като ми подарите толкова прехвалени от вас God of War, да го видим той става ли за нещо. Аре бе, колко му е? Ако ми хареса може и вазелинче да почна да ползвам. Просто искам да имам оправдание за изхарчените за конзолата пари, не за друго. Въпреки че дори и само заради Singstar Legends май си заслужава инвестицията, ей лууууд съм на тая игра. Вие ме запалихте, ей! Ама ще ви бия и вас и оня Дишков (него няма да го е*а в гъза, ша земе да ме пребие...) и Джеруто и Мерлин Мансън взети заедно!!! Само свиркайте - терена и микрофоните са от мен, пиенето от вас. И вазелина, ама да видим първо дали ще ми хареса God of War-а... Май няма да дойдете, а? Не бе, по принцип съм хетеро, ма ся roleplay-вам за да си взема игричката :)

П.П. Майтап бе! Изброените по-горе игри са готини, просто очаквах нещо колосално с оглед статиите в списанието, явно за туй не са ми допаднали чак толкоз. Примерно Колосуса адски много ме надърви! Тъй че се надявам и God of War да ме докосне по подобен начин, знам ли... Пък и Devil May Cry тройката е сила, ей тва беше игра за 10, ма статията беше муцка написана де, евала!

Аре, чекам. И играта и партито.
- с уважение (и задни мисли): Петър "VoinOtZapad" Величков

#1 Забавен колаж или изцяло лична рисунка

Какво се иска от теб
Да ни нарисуваш нещо на гейм тематика (може и на ръка, не се притесняваш за уменията си за работа с програми) или някакъв забавен колаж с популярен гейм-арт. Оценяваме както талант, така и креативност, но най-вече - по това колко си ни разсмял с творението си.

Награда: 50 лева

Победител:

Иван Starrider с произведението си The Battle of Workshipka.
Успя да разплачеш от умиелние главния, което от своя страна ще забави броя поне с три дни, така че ако зажаднели за февруарския Workshop фенове дойдат у вас с вили и факли, не им казвай кой си.

#2 Забавен скрийншот

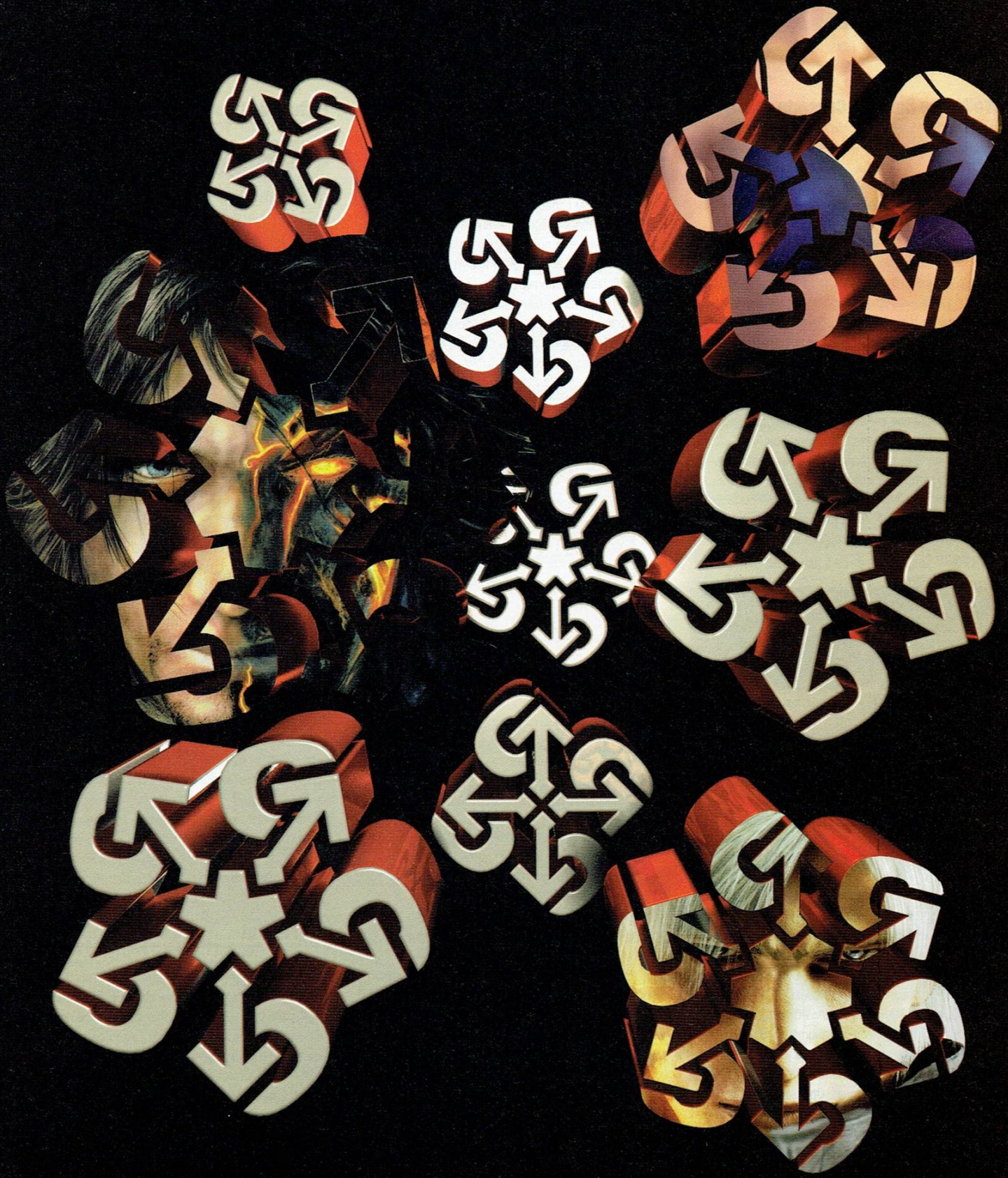
Какво се иска от теб: Да запазиш за поколенията идиотски момент от игра.
Награда: 40 лева

Победител:
Тони Севлиева с увековечения си игрален миг, озаглавен лично от нея "После пиратите не били гейове... кажете го на Сид Майер". Казахме му го. Той се усмихна нежно и подканващо. Бррр!

#3 Снимка на културна домашна гейм среда

Какво се иска от теб: Ами да заснемеш гейм средата си. Компютри, конзоли, телевизори, оплетени падове, разпилени навсякъде игри. Знаеш как е.
Награда: 30 лева

Победител:
Няма. Срамота, пичове! Най-ценната ни пощенска придобивка се състоеше в подпрян до монитор изкуствен член, но решихме дружно, че ако това е гейм средата на автора, определено не искаме да си играем с него...

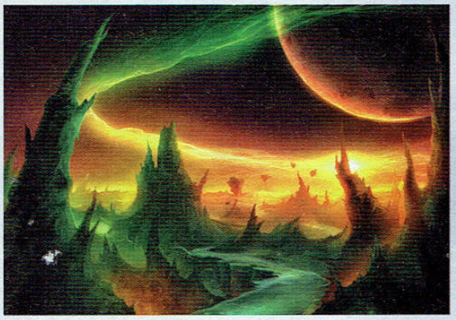


GAMES.BG

WoW: The Burning Crusade чупи рекорди

От *Blizzard Entertainment* не пропуснаха да се похвалят (има си хас) с продажбите на първия експанжън за **World of Warcraft – The Burning Crusade**. Още за първите 24 часа от излизането си, разширението се превърна в най-бързо продаваната игра в Съединените щати и Европа за всички времена, като продаде 2.4 милиона бройки и счупи досегашния рекорд на **Halo 2**! Въпреки че се забави повече от очакваното, това изобщо не попречи на феновете да си го закупят на секундата, след като плъзна по всевъзможните реални и виртуални пазари. В момента **WoW** има над 8 милиона потребители по цял свят и честно казано не виждаме признаци в близко бъдеще тази мания да отслабне.

МНОГО повече за експанжъна можеш да прочетеш по-нататък в колосалното ревю на мистър Whisper, както и в страничката за официалното представяне на **teh Burning Crusade** в България, на което скромният ни колектив се замъкна в цялата си прелест.



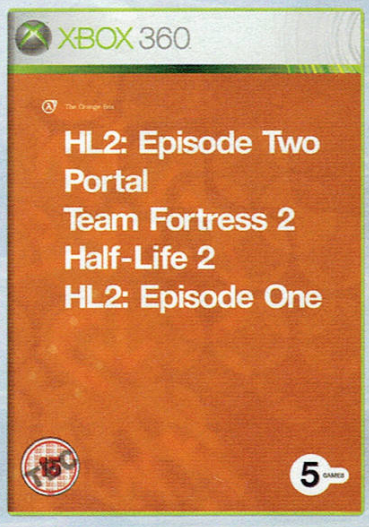
Half Life 2: Episode 2

Valve доставя, *EA* разпространява. В тази простичка формула може и да се крие бъдещето на разпространението на развлекателен софтуер. Става дума за т.нар. Черна и Оранжева кутии, които ще съдържат най-новите игри на *Valve*, но ще бъдат разпространявани от *Electronic Arts*. Черната кутия ще е насочена изцяло към PC-пазара и ще съдържа в себе си дългоочакваните от всички нас (а предполагаме и от теб) **Half-Life 2: Episode Two, Portal** и **Team Fortress 2** (трите игри заедно ще се продават на цената на една). Оранжевата кутия ще се разпространява за PC, *Playstation 3* и *Xbox 360* и ще съдържа всичко от черната си посестрима плюс **Half-Life 2** и **Half-Life 2: Episode One** (които досега не са излизали на конзолите от новото поколение). Егати убийствената покупка, честно!

Нямаме търпение да се докопаме до тези заветни благини...

и тук точно удряме на камък. За съжаление първоначалните прогнози за излизането на новите продукти на *Valve* (говореше се за лятото) не се сбъднаха и **Half-Life 2: Episode Two** и останалите екстри ще дойдат някъде в късната есен на 2007-ма. Ще им простим обаче на пичовете, защото сме сигурни, че и този път няма да ни разочароват. Ето какво мисли директорът и съосновател на *Valve*, Гейб Нюъл, за бъдещата съвместна дейност с *EA*: "Черната и Оранжевата кутии представляват нов подход към издаването на няколко продукта за няколко платформи едновременно. Нашият опит ни подсказва, че няма по-подходяща компания за това в цялата индустрия от *Electronic Arts*."

HL2: Episode 2 продължава историята на Гордън Фрийман и ще предложи няколко непознати досега зони в района на City 17, две или повече нови оръжия, подобрена физика, нови врагове и "сериозни обрати в историята".



UT 2007 потвърден и за Xbox 360

Разпространителите *Midway* официално обявиха, че **Unreal Tournament 2007** ще се появи и за *Xbox 360* (досега беше обявен само за PC и за *PS3*). Освен това играта вече официално е преименувана на **Unreal Tournament 3**. Въоръжен с вездесъщия **Unreal 3** енджин (то пък оставаше да е с нещо друго), силно очакваният от всички нас втори много голям коз на *Epic* ще се появи някъде през втората половина на 2007-ма. **UT3** ще ни дари с брилянтна графика и физика, брутални футуристични оръжия и ще ни запокити насред невиждани до този момент онлайн баталии. Икарусчо, да не се пръснеш от вълнение, баце, потрай още малко.

Fallout 3

В интервю за *Gamasutra* вицепрезидентът на *Bethesda Softworks* (**The Elder Scrolls**), Пит Хайнс (да се свети името му), разкри интересни подробности във връзка с евентуалното излизане на дългоочакваната трета част от култовото постапокалиптично RPG **Fallout.**

"Доста сме напреднали в разработката на проекта. Екипът се труди с пълни сили, но ще трябва да почакате още малко. Както постъпваме с всички наши игри, особено пък с тези от подобен мащаб, и сега няма да говорим за **Fallout 3**, докато не достигнем етап, в който можем реално да ви покажем доколко сме готови, вместо да ви оставим да гадаете", заявява Пит Хайнс в интервюто. Той добавя още, че **Fallout** не е просто някакви си бързи две години разработка и че *Bethesda* работят по проекта от доста по-отдавна!

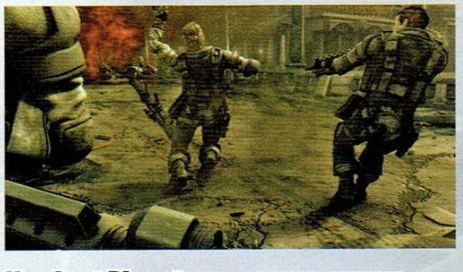
Нов Flatout

Разпространителят *Empire Interactive* обяви, че *Bugbear Entertainment* ни готвят ново **FlatOut**-заглавие. Става дума за **FlatOut Ultimate Carnage**, която ще е третата подобна игра откакто светът се потопи в чара на първия умопомрачително-аркаден и размазващ рагдол-симулатор на бесните финландци. Според официалната информация **FlatOut Ultimate Carnage** ще се разработва директно за *Xbox 360*, като за целта *Bugbear* са изградили изцяло нов енджин от нулата. Не бързай обаче да изключваш възможността **FOUC** да се появи и на PC (а и на *PS3*), защото и двата предишни **FlatOut**-а бяха мултиплатформени. На този етап се знае още, че играта ще разполага с 5 различни сингълплей и два мултиплей (с поддръжка на *Xbox Live*) режима на игра. Засега са потвърдени само 12 автомобила, но също така е обявено и солидно допълнително съдържание, което ще може да се сваля безплатно след официалното излизане на заглавието.

Очаквай **FlatOut Ultimate Carnage** някъде през юни. Между другото **FlatOut 2,** която се появи преди 6 месеца, вече може да се похвали с над 1 милион продадени копия.

Killzone 2 – Иде ли? Ми май иде.

Kotaku и редовият брадат новинар на 1Up, Люк Смит, пуснаха почти едновременно тлъстата клюка, че **Killzone 2** (известен още като **Killzone PS3**) идва скоро при нас. Дословно преведено инфото звучи така: "Очаквайте **Killzone 2** демо още преди да успеете да тествате бетата на **Halo 3**." Точно така, същият онзи **Killzone 2**, който обра всички овации на E3 2005 и след това изчезна безследно. В последно време доста бяхме почнали да се чудим за чий *Sony* решиха да отебат този култов проект за сметка на бъдещия франчайз **Resistance** (щото от това, което видяхме, **Resistance: Fall of Men** си е боза с космо). Излиза, че **Killzone 2** изобщо не е била зарязвана, а просто е преминала в сянка. Люк Смит се кълне, че източникът му е повече от сигурен. Ще видим. Бетата на **Halo 3** трябва да се появи тази пролет.



Как Lost Planet надхитри всички

Водещата интернет компания за бизнес *Forbes.com Inc* обяви, че *Capcom* са похарчили общо 40 милиона долара за хита си **Lost Planet**. На пръв поглед цифрата звучи маса респектиращо, но всъщност се оказва, че само 20 от тези 40 милиона, са били използвани за направата на играта. Останалите 20 са отишли изцяло за реклама, маркетинг, PR, партита и промоции. Разсипници такива недни! Така или иначе обаче ходът определено се оказа успешен, защото въпреки че не получи високи оценки (както ще се убедиш и от ревюто ни в този брой), **Lost Planet** се продаде много добре.

Още преди 12 януари бяха поръчани над 1 милион бройки. Новият подход на *Capcom* към техните игри е дело на господин Марк Бюмон (нает е директно от *Midway Games*, но преди това е работил със *Sony*, *Time Warner*, *Activision*...). Именно той е бил причината демото на **Lost Planet** да цъфне на *Xbox Live*, а в кината да вървят трейлъри на играта, редом до тези на новия Джеймс Бонд (**Casino Royale**) например. Браво, Марк, браво, Бюмон. И да ти еба...ба Меца нагости, дето така масово ни заблуди всички.

Gears of War в Страната на изгряващото слънце

Последните данни за продажбите на развлекателен софтуер в Япония показаха нещо изключително: **Gears of War** е на седмо място по продаваемост за последната седмица на януари! Събитието е уникално, защото, както знаеш, играта е за *Xbox 360*, а *Microsoft*-ските конзоли традиционно не вървят добре на японския пазар. Така или иначе 33 212 души са решили да я купят. Една от вероятните причини за този феномен, е изключително високата оценка, която **Gears of War** получи в ревюто във *Famitsu* – 37/40.

Famitsu пък, ако не знаеш, е най-елитното японско списание за видеоигри, което се разпространява от *Enterbrain Inc*. В момента излиза в 5 различни издания в страната, насочени към различните игрални платформи. Първият брой се появява на

Square Enix лицензираха Unreal 3.0

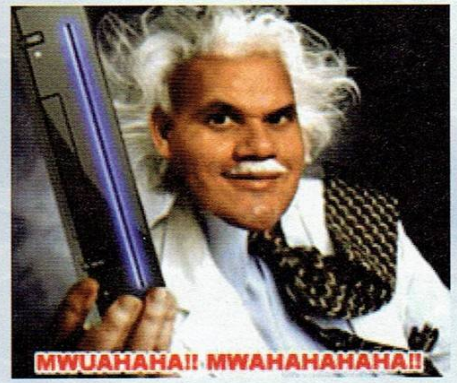
пазара юни 1986 г. (смятай за какво става дума).

При положение, че все повече и повече пари се изливат в графичните обвивки на модерните игри, не е чудно, че дори японските разработчици започнаха да лицензират ултраскъпи и ултрамодерни гейм-двигатели. Какъвто е **Unreal 3** енджинът, който съвсем наскоро беше закупен от авторите на **Final Fantasy**-серията, *Square Enix*. Таку Мурата от японския разработчик-гигант заяви, че сделката значително ще ускори цялостния процес на правене на игри и ще позволи на авторите да обърнат повече внимание и на други важни елементи, като дизайна, в предстоящите *Square Enix*-заглавия. Да се надяваме, че този път сделката ще ни дари с нови и още по-вълнуващи игри. Защото последния път, когато японци лицензираха най-нашумелия енджин в момента, проектът просто пропадна (става дума за *Namco* и **Frame City Killer**).

От своя страна *Epic* мятат радостни словесни гюбеци в интернет и се хвалят със сделката. Джей Уилбър, вицепрезидент на *Epic*: "Изключително много сме развълнувани, че ще работим заедно със *Square Enix*. Те са една от най-големите и най-значимите гейм-компании в света. За нас е чест."

Wii мачка

Ами по всичко личи, че *Nintendo* са успели да постигнат Заветната цел и са продали 4 милиона Wii-та до края на 2006-та. Според *Асошиетид прес* компанията е регистрирала 43% увеличение в печалбите за последните 9 месеца. Според информацията *Nintendo* безпроблемно ще изпълнят и Цел номер 2: да продадат нови 2 милиона *Wii*-та до 31 март. За сравнение, продажбите на *Playstation 3* до средата на януари възлизат едва на 2 милиона бройки (от своя страна *Xbox 360* дотук е продал 10 милиона!). Ако случайно се чудиш – тоя шот на големия Реджи (Reggie Fils-Aime – президентът на *Nintendo* за Северна Америка), дето сме го пуснали към новинката, беше заснет от член на **GW**-колектива малко след обявяването на тук-цитираните цифри. Издеб



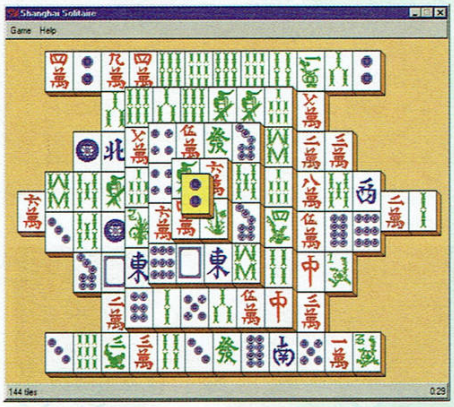
Кажи едно "Сбогом" на пичовете от Ritual

Ех, докъде води сиромашията, значи... Големите *Ritual Entertainment* (познати са ти от работата им по **Heavy Metal: FAKK, ST: Elite Force 2, 25 To Life**, **Delta Force - Black Hawk Down**, **Counter Strike: Condition Zero** и най-вече от великолепния **Sin**-франчайз) бяха закупени от КЕЖУЪЛ гейм-компанията *Mumbo Jumbo*! Последните са някаква абсолютна сила-безподобна на пазара на кежуъл-заглавия (от

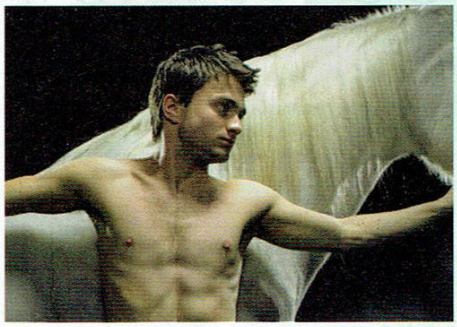
сила-безподобна на пазара на кежуъл-заглавия (от англ. "casual" – непостоянен, нередовен), като са едновременно разработчици и разпространители. Но се занимават единствено и само с игри, ориентирани към нередовните геймъри. От *Mumbo Jumbo* се надяват *Ritual Entertainment* да ги направят безспорни лидери в тази пазарна ниша. Не се и съмняваме, че ще успеят. *Ritual* са наистина големи. Но някак е тъжно да видиш компания от техния ранг, закупена като черноработник за милионите ламуги по света, които през живота си не са и чували за **Sin**, например. *Ritual* се вливат към *Mumbo Jumbo* с всичките си 30 души персонал и повече от 10 години опит в разработването на сериозен и иновативен гейм-софтуер. Според информациите *Ritual* не губят време и вече са започнали работа по редица заглавия. За съжаление обаче, почти е сигурно, че можеш да забравиш за нови епизоди по **Sin** (първият на всичкото отгоре не се продаде добре) не само в близко, но и в далечно бъдеще.

Ако се чудиш защо изобщо се случват подобни сделки, вземи предвид следния факт – през 2008 г. се очаква пазарът на кежуъл игри да надхвърли 2 милиарда долара.

За първата успешна такава игра се счита **Microsoft solitaire**, който пристига безплатно с Microsoft Windows пакета. **Solitaire** беше последван от **Minesweeper**, след което буквално ни затрупаха



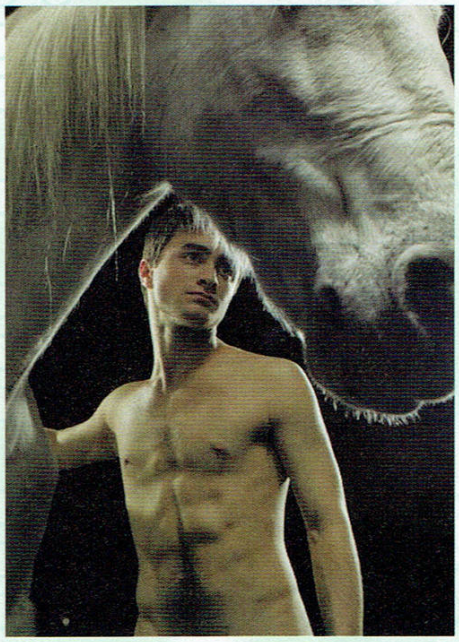
Хари Потър + Коньо = ВНЛ!



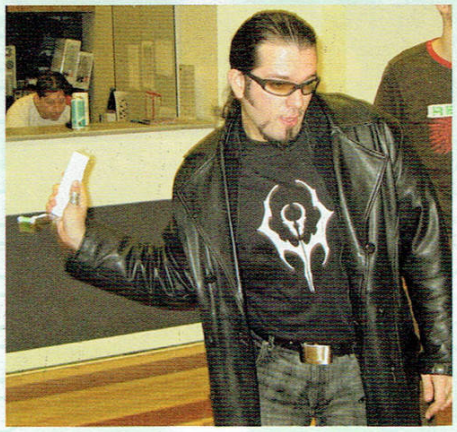
Докато Sonic the Hedgehog е зает да забива кривокраки принцески, този сладък бял кон е решил да забие известния с ролята си на Хари Потър Даниел Радклиф в противоречивата еротична Уест Ендска театрална постановка на Питър Шафър, **Equus** (бел. латинския експерт в екипа – "Кон"). В една от сцените напращелият от мускули и отскоро придобил телесно окосмяване младеж ще участва в симулиран сексуален акт, яхнал жребеца чисто гол.

Equus е написана от Шафър през 1973 г. и в най-общи линии разказва за психиатър, който се опитва да помогне на 17-годишен младеж, страдащ от патологично сексуално привличане към коне. В общи линии се счита, че пиесата е една от най-значимите театрални постановки на английски език за последните 30 години. Най-големият ташак обаче е, че психологът, който ще помага на сексуално дезориентирания Радклиф, е оня противен дебелак от четирите филмчета за детето магьосник – чичо Върнън (Richard Griffiths). Пак добре, че по сюжет бат Хари не му налита на него, че ще е дважди погнусно от сценката с коня.

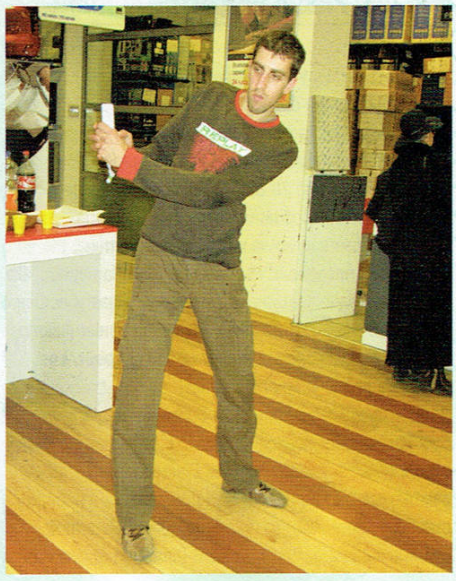
Не смятаме да навлизаме в пикантни подробности, просто ще оставим промотиращия събитието снимков материал да говори вместо нас. Ние сме

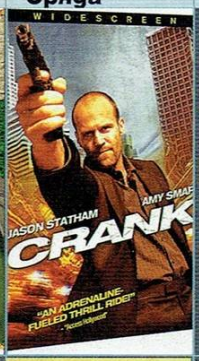
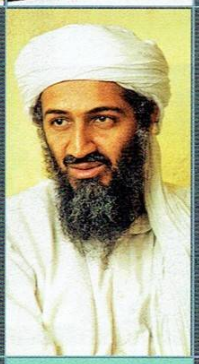
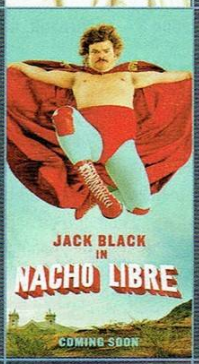
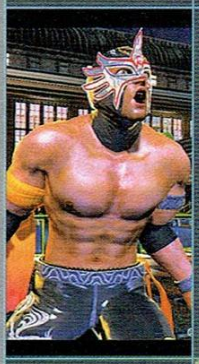


GW щурмува некст-джена!



Един от най-големите специализирани магазини у нас за компютърни компоненти и развлекателен софтуер *Плесио* представи за първи път в България *PLAYSTATION 3*, напомняйки ни за предстоящата европейска премиера на конзолата. За момента определено не можем да кажем, че сме силно впечатлени от възможностите на новата платформа. Дори напротив. Но всички ние знаем какъв бранд е *PLAYSTATION* и как всяка нова домашна конзола показва пълния си капацитет повече от година след като е излязла на пазара. Очаква се официалната цена да се движи някъде в рамките между 1200 и 1400 лева. Егати движението. След журналистическата презентация на *PS3*, специално за нас и колегите от ММ беше демонстрирана на новата конзола на *Nintendo – Wii*. Коралски и Снейк показаха завидни тенис умения и снимките наоколо показват около една стотна от страстта, с която двамата големи боравят със зелената виртуална топка. Седмица преди реакционното завършване на броя се сдобихме и с личен *Wii*. В момента, видят ли дистанционно (независимо от вида и марката), двамата изпитват непреодолимо желание да го



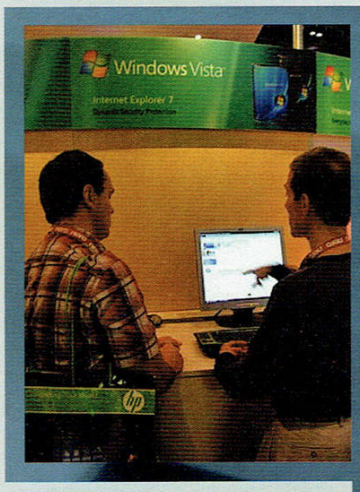
Понеделник	Вторник	Сряда	Четвъртък	Петък	Събота	Неделя
			1 Огън в кръвта (Crank) на DVD. Half-Life: Episode 2	2 2. Babel (Вавилон) - киноппремиера. Празнуваме. Ама не кинопремиерата...		4 На тази дата е роден Алис Купър
	6 The Sims: Life Stories		8 Световният Търговрски Център на DVD	9 UFO Afterlight PC. Празничен концерт на група НЛО по случая.	10 Принц Чарлс се жени за Камила. Ние пък сме си харесали едно муленце.	
12 Испанският изследовател Педро дел Валвидия открива столицата на Чили. Педро Алмодовар откри че е гей, ама по-отдавна.	13 Test Drive Unlimited		15 Начо Либре на DVD			18 През 1930г. е открита планетата Плутон.
	20 Crackdown Xbox 360; Virtua Fighter 5 PS3	21 Вече 21 дни не можем да отлепим Дишков от 360цата.	22 Jeru има рожден ден. Ние нямаме. Ще се напием злостно от яд.	23 Ghost Rider(Призрачен ездач) - кино премиера; Resident Evil 4 PC; Supreme Commander PC		
26 Jade Empire: SE PC. Най-сетне ще имаме възможността да си я деинсталираме, че ни писна да ритаме DVD-то за Бокса.		28 Месецът свърши преждевременно. Шокирани сме!				

Февруари

Om: **AlDim**

CONSUMER ELECTRONICS SHOW 2007

CES, E3 и други E-та



Тази година ще бъде преходна за електронните изложения. През 2006-та организаторите на *E3*, най-голямото експо за игри от откриването му през 1995-та досега, обявиха, че то ще стане изцяло бизнес ориентирано и че достъпът до него ще бъде ограничен само до малък брой поканени лица, свързани с индустрията. Това остави огромна празнина, която няколко други изложения ще се опитат да запълнят. Едно от тях е *CES*, което се очаква в бъдеще да обръща много повече внимание на игровата сфера, а, само няколко дни преди започването му, и *IDG World Expo* (най-известни покрай *MacWorld*) разтръбиха, че ще организират *Entertainment for All* (или *E for All*) с подкрепата на *Entertainment Software Association*.

Но да оставим настрана кашата около *E*-тата и да видим какво ни предложи тазгодишното *CES*, проведено в Лас Вегас.

PC гейминГът "оживява"

От *PC* гейминг сцената най-много внимание привлякоха **Age of Conan: Hyborian Adventures** и **Crysis**, които бяха и своеобразна реклама на новия *DirectX 10*. За **Age of Conan** можеш да прочетеш в изчерпателното превю на dooty. Колкото до **Crysis**, беше направена впечатляваща демонстрация, в която героят размяташе и разрушаваше всичко на пътя си, биеше се с юмруци и държеше вражески войници във въздуха като перца с помощта на своя nano muscle suit. Джак Мамаис, главният дизайнер на играта, сподели, че невероятната визия, за която тръбят от край време, не е самоцел, а начин да накарат играча да се почувства като супервойник в реална обстановка. След *CES* сме склонни да му повярваме. Друг е въпросът какви конфигурации ще могат да подкарат това чудо. Според Мамаис компютър отпреди 3 години с *DirectX9* би трябвало да е достатъчен, за да се играе прилично, но едва ли на такава машина ще се види нещо от красотиите.

По време на програмната си реч, *Microsoft* представиха много от функциите на новия *Windows Vista*, включващи възстановяване на стари версии на документи, разни безполезни визуални екстрички като видео десктоп бекграунди, **Virtual Earth 3D**, който ще се конкурира с **Google Earth**, поддръжка на touchscreens и т.н. Най-интересен, конкретно за нас, беше *Live for Windows*. За незапознатите, това е *Xbox Live* за *Windows* среда, който ще бъде открит идното лято и ще позволява мултиплейър между *Vista* и *Xbox 360*. Две потвърдени заглавия са известната игра с карти **Uno** и шуутърът **Shadowrun** (разработван от *FASA*, създателите на **MechWarrior** поредицата), който обещава впечатляващ баланс, въпреки голямата разлика между контролите за двете платформи. Говорителят на *Microsoft* (Роби Бах) спомена, че и **Halo 2** ще бъде част от проекта, но за наше голямо съжаление се оказа, че *Bungie* нямат подобно намерение.

PlayStation 3 – обещания, обещания...

Sony за пореден път си сложиха розовите очила и се направиха на ударени в опит да убедят хората, че всичко е съвсем наред и *PS3* ще размаже всичко низше, що се зове тяхна конкуренция. В края на краищата Питър Дил, маркетингов вице-президент на *SCEA*, успя да се поизложи, докато теглеше локуми относно "истинското HD", предлагано единствено от тяхната конзола. Дил обяви, че дългоочакваният ексклузивен рейсър **Motorstorm** щял да бъде подкаран на 1080p с 60 кадъра в секунда, но след *CES* се оказа, че играта всъщност ще върви на 720p и то само с 30 кадъра.

Беше анонсирана и "голямата новина", че японците са си изпълнили обещанието да доставят 1 милион *PS3*-ки в Северна Америка до приключването на 2006-а и *Sony* се заканиха, че до края на март месец тази година ще стигнат до 6 милиона в целия свят. Но, дори да успеят в това съмнително начинание, което накара не един и двама аналитици да повдигнат скептично вежди, те имат доста сериозен повод за безпокойство, защото последните няколко седмици доста бройки на конзолата им застояват по магазините, за разлика от *Wii*, което почти никъде не може да се намери (все не ми се вярваше нещата да са чак толкова зле, докато лично не минах покрай един от местните *EB Games* и не видях цели 14 *PS3*-ки, киснещи нещастни на витрината).

Какво друго ни остава, освен да пожелаем късмет на *Sony*... Определено ще им трябва, за да превъзмогнат негативизма, съпровождащ новия им продукт, и да излязат победители в настоящата конзолна война.

За щастие имаше и по-добри новини, свързани с желанието на компанията да разшири не особено задоволителната засега онлайн функционалност на *PS3*. Дил обърна внимание на планираната възможност за безжична връзка на *PSP* с хард диска на *PS3* и загатна, че ще се стимулира създаването на "user generated content", което звучи като отговор на **XNA Game Studio Express** (версия на game development tool-овете на *Microsoft* за непрофесионалисти). Бяха показани и няколко класически аркадки на *Midway*, които скоро ще бъдат пуснати в *PlayStation Store* с поддръжка на онлайн мултиплейър и 720p: **Championship Sprint**, **Joust**, **Mortal Kombat II** и **Rampart**.

Xbox 360, готов да превземе холовете

В лагера на *Xbox 360* нещата изглеждаха доста по-обещаващи. Като за начало, *Microsoft* се пофукаха с разни респектиращи цифри – 10.4 милиона продадени бройки в 37 страни, 5 милиона абонати на *Xbox*

Live, 2.7 милиона продадени копия на **Gears of War**, каталог от 160 игри за конзолата, които тази година ще нараснат до 300... Но голямата "бомба" дойде след това. До края на 2007-ма *360* ще поддържа *IPTV* (*Internet Protocol Television*), което, след изненадващо големият успех на *Xbox Live Video*, е повод за голяма радост... поне за страните, в които услугата ще е достъпна. Докато *Live Video* засега е само за жителите на САЩ (и дори канадци, като мен, са обречени да си гледат малобройни филмови трейлърчета и т.н., докато съседите се скъсват да зяпат HD филми и ТВ сериали), *Microsoft* казаха, че *IPTV* ще се предлага и на други места, но сме сигурни, че България ще е сред тях, така че не запретвай ръкави. За сметка на това изказването означава, че почти със сигурност ще бъде пусната нова версия на *Xbox 360* (за която в последно време се ширят доста слухове), най-малкото такава с по-голям хард диск, за да може да се записват телевизионните предавания.

Междувременно *RedOctane* дадоха малко нова информация за *Xbox 360* версията на **Guitar Hero II**. Тя ще има цели 10 песни повече от версията за *PS2*, както и възможност за сваляне на допълнителни от *Xbox Live*, които вероятно ще включват както нови парчета, така и такива от първата част на **Guitar Hero**. Показаха и китарата за *Xbox 360*, която е базирана на Gibson X-Plorer (явно в тон с X-а на *Xbox*) и се предполага да е по-добра от PlayStation-ската.

Съобщена беше и страхотна новина за феновете на *Xbox Live Arcade*, които жаднеят за някое "горещо" ново заглавие – скоро ще излезе **Castlevania: Symphony of the Night**, считана от доста хора за най-добрата част от културата поредица на *Konami*. При това с подобрена визия и поддръжка на широки екрани!

Nintendo е вкусно

Nintendo никакви ги нямаше на *CES*, но *Majesco Games*, една от първите гейм компании, които заявиха, че ще подкрепят изложението, показаха какво готвят (буквално!) за *Wii* и *DS* – **Cooking Mama: Cook Off** и **Cake Mania**. Предполагам, че заглавията на двете игри говорят достатъчно, така че няма да навлизам в подробности от опасения за психическото ти здраве. *Majesco* ще публикуват и нова версия на известната тетрисоподобна мини-игра **Bust-A-Move**, **Bash!**, която ще позволява хаотичен мултиплейър с цели *осем* души.

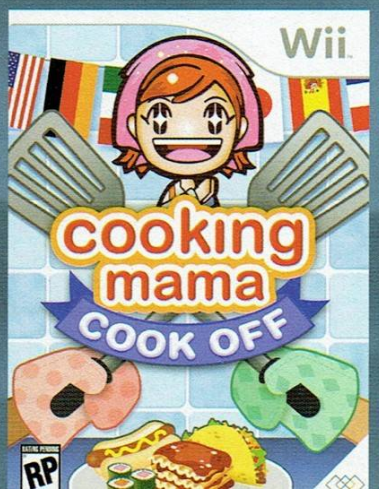
Гейминг джаджи

На *CES* имаше и немалко геймърски аксесоари. Изложението беше особено силно за *Nyko*, които представиха продукти за всички конзоли от ново поколение. Сред тях бяха Intercooler за *PS3*, подобен на популярното охлаждащо устройство за *Xbox 360*, но с настройки на вентилаторите, практични зареждащи устройства за *Xbox 360* и *Wii* контролери и за *DS*, безжичен IR предавател за *Wiimote*, както и адаптер за употреба на *PS2* контролер с *PS3*, който за съжаление не позволява пускането на напълно зарязаната от *Sony* вибрационна функция.

Много интересен беше *XG Station*, външно GPU на *ASUS*, което може да се свръзва към лаптопи през *ExpressCard* слот. Фирмата демонстрира как посредствен ноутбук със слабо *Intel GMA 945* видео се превръща в съвсем прилична геймърска машина. На всичкото отгоре са включени всевъзможни настройки и датчици за контрол на температурата и честотите на паметта и процесора.

Въпреки че не е директно свързано с гейминга, не мога да не спомена, че *LG* изненадаха всички, като след доста увъртания през последната година, най-накрая излязоха с устройство, което плейва и двата конкуриращи се HD формата. Надяваме се това да сложи край на *HD DVD* vs. *Blu-Ray* войната преди да се е развихрила, защото покрай нея потребителите могат само да загубят.

И така, нашият кратък обзор на *CES 2007* приключи. Определено си пролича, че организаторите са положили усилия да привлекат повече хора от игровата индустрия, но засега опитът им да заместят *E3* е доста плах. Това ни навежда на мисълта, че изложението ще си остане насочено повече към общата електроника, а голямата сбирщина от геймъри ще се преориентира към конкуренцията от *E for All*. Освен това, дори в новата си форма, *E3* все още не бива да бъде отписван напълно.



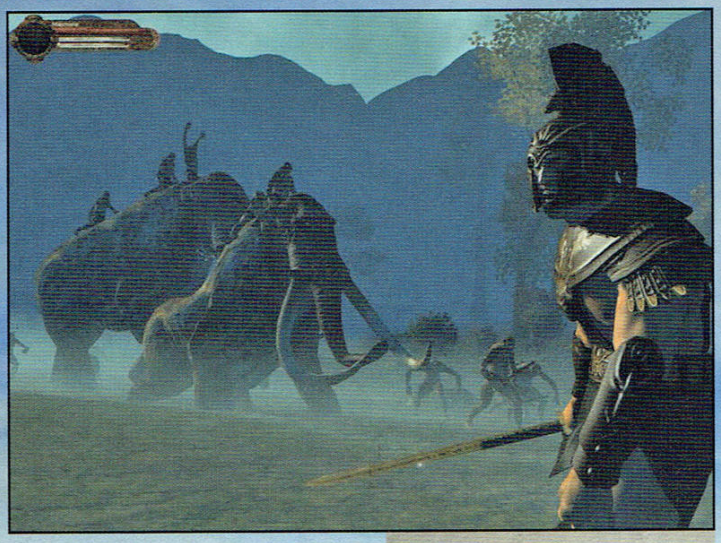
От: **doomy**

▶ PC
▶ X360

Age of Conan: Hyborian Adventures

Жанр: MMO | **Производител**: Funcom
Разпространител: Eidos | **Излиза**: есента на 2007

М рейтинг + ММО = ВНЛ?



Black One

Ако следиш внимателно списанието и по-конкретно ММО размислите на колегата **Wolf** и тук таме - на моя милост, то несъмнено си стигнал до извода че през 2007-ма година пластовете на онлайн сцената значително ще се разместят с излизането на новите „големи" представители на жанра. За добро или за зло. Ако пък не се доверяваш на нашите пророчески заложби (които не е като да не са ни подвеждали, но пък от Еврофутбол добре печелим), то е достатъчно просто да следиш отблизо случващото се на гейм пазара, за да се съгласиш с нас.

Защото дори да се окажат пълен провал, заглавия като **Warhammer: Age of Reckoning**, **Vanguard: Saga of Heroes**, **Lord of The Rings: Shadow of Angmar** и **Darkfall** несъмнено ще оставят своята следа на масивната онлайн сцена през 2007 (ако всички благоволят да се появят навреме, естествено). Е, настъпи моментът отново, след краткото му представяне в ЕЗ броя, да си поговорим именно за едно от тези „многообещаващи" MMORPGта, които би трябвало да придърпат голяма част от феновете на жанра към себе си. А именно – **Age of Conan: Hyborian Adventures** (**AoC**).

Кратка (без майтап) ретроспекция

Накратко ще напомня за какво иде реч в **AoC**, преди да се отправим заедно към новостите около проекта, както и очакванията ни за играта. **AoC** се базира на създадената от Робърт Хауърд вселена, известна най-вече с приключенията на емблематичния Конан. Свят на робство, кръвопролитни битки, древни божества и груб секс на нивата. Изобщо нищо хубаво не очаква човек в тези сурови земи и времена, ако не владее добре меча, магията или изкуството да се спотайва в сенките.

Играта ще започнеш именно в кожата на роб, който измъквайки се от оковите, ще се опита да поеме по славния път на самия Конан. В последствие, бидейки вече свободен, ще започнеш развитието си спрямо предварително избрания от теб клас и бавно ще се опиташ да намериш мястото си в необятния и изпълнен с приключения свят, разделен на три нации – Аквилония, Симерия и Стигия.

Да разчупиш жанра

На всички ни е ясно, че подобно на всеки един игрален жанр, онлайн ргдтата също са доста гъвкави и подлежащи на междувидови кръстоски. Бих добавил дори, че именно онлайн заглавията тепърва ще показват най-голямо разнообразие откъм хибридност, пък с какъв успех – ще видим. Мисълта ми бе друга. В ММО да се открива топлата вода е късно вече, тя циркулира из тръбопроводите на гейм средите с пълна сила още от времето на **Ultima Online**. От друга страна, да се създават крайно оригинални и дори изчанчени онлайн игри, които се занимават с футбол, тамагочита, колички и тем

подобни изгъзици, също се вижда че не е най-правилният подход за печелене на по-голям дял от жадните за този род заглавия играчи. Именно затова много хора очакват с интерес какво ще излезе от **AoC** – защото от *Funcom* елегантно използват всички добре познати нам елементи на едно сполучливо MMO, като обаче не пропускат да ги примесят със сериозна доза нови идеи, една по-груба и първична вселена, както и невиждана бойна система. Но нека се спрем на отделните моменти един по един.

Бойната система

– новостта с която най-много парадира **AoC**. Забрави за неща като кликане, auto attack и тем подобни. Тук вече си имаме Real Combat Engine, който ще ни позволи да правим атаките си в реално време, да ги насочваме където намерим за добре в дадения момент и да се наслаждаваме на разрушителни комбота. Всеки път, когато се отвори дума за RCE в главата ми се въртят неприятни lag spike-ове, които се оказват решаващи в дадена ситуация, но от това което се чува от страна на тестърите, системата работи. Как работи ще се убедя когато я тествам лично, дотогава ще си се съмнявам, с нескрита надежда нещата все пак да се получат, тъй като и на мен малко или много ми е писнало от кликфестовете… Също така ще има и mounted combat, което макар и да не е нещо оригинално, поне аз не съм видял реализирано и балансирано адекватно до момента.

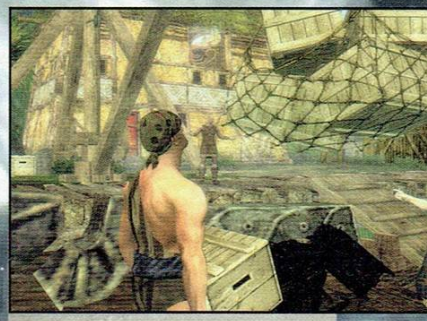
PvP

Друг основен елемент, на който разчита **AoC** (както и аз, бай дъ уей), са трите вида PvP. Единият ще представлява мини игри, от типа на Battlegrounds в **WoW**, където играчите ще се делят на отбори и ще изпълняват различни ъбджективи. Вторият тип, който се очаква да играе ролята на оригинален и забавен, са кръчмарските свади. Стоиш си в пъбчето, пиеш си каквото си пиеш, по някое време решаваш да се правиш на мъж и се сбиваш. Боят не е до смърт, тъй че реално не губиш нищо от тези битки. Ще има наличен ladder ranking на най-добрите побойници, както и различни бонуси и негативни ефекти в зависимост от това какво точно си изпил и колко. Звучи забавно, макар и малко детинско и излишно. Ще го видим. Третият тип ще бъдат обсади на замъци и градове. Не е нещо невиждано, но според Гаот Годаже, ръководител на **AoC** проекта, те няма да имат почти нищо общо с това което сме виждали в **Lineage II** и **Dark Age of Camelot**, където също имаше siege-ове. Може би единственото заглавие, с което този игрален аспект от **AoC** е съпоставим на този етап е **Shadowbane**. Обсадите в Конан ще бъдат с доста силна RTS насоченост – армиите от NPC-та ще се разполагат, ще има силни и слаби точки в защитата и укрепленията, ще бъдат налични обсадни машини като катапулти и огромни стълби. Също по подобие на **Shadowbane**, ще има PvP свободни зони, където играчите и най-вече гилдиите ще строят градове и крепости, които могат да бъдат нападани по всяко време на денонощието. А там се очаква да бъдат крафтвани най-големите благинки откъм предмети. Във въпросния **Shadowbane** идеите бяха добри, реализацията обаче куцаше. Дано *Funcom* си имат едно на ум.

Новини от фронта

Тъй като не остана много място, ето набързо малко от новостите свързани с **AoC**, които изтекоха в последно време.

Към средата на януари, голяма част от играчите бяха изненадани от кардиналната промяна в структурата на класовете, предприета от *Funcom*. Повечето бяха сляти в нови такива, като умения са се запазазили, но с цел баланс са били драстично променени, а някои особено изчанчени класове (като beastmaster-а) съвсем са отпаднали. Общо взето няма много конкретна информация за новите класове, затова съм ги споменал в тук приложеното каре с новите им наименования, както и категориите в които попадат. Повече информация



– when its done.

На приключилия неотдавна CES 2007 за първи път са блеснали DirectX 10 възможностите на играта. Резултатите са били адски впечатляващи на ниво визия – доста по-дълбоки и богати модели, значително подобрена околна среда, много нови ефекти и какво ли още не. За съжаление при по-масивните

сблъсъци (които се надяваме да не липсват) се е забелязвал немалък спад в кадрите, дори и на мощните презентационни машини. От *Funcom* се оправдават с това, че са имали твърде малко време да оптимизират играта за DX10, а просто са искали за момента да покажат на хората новите графични възможности. Дано. Въпреки всичко не се стряскай – графиката и благинките ще могат да се даунгрейдват драстично, което ще позволи и на хора с по-слаб хардуер да играят **AoC**. Все пак не очаквай чудеса, де…

Има новости и около изкуствения интелект на NPC-тата. Точно така, MMO с ентелегентни противници. Накъде отива светът?! Става дума за това че вразите ще реагират „адекватно" на шум и движение в даден радиус около тях. Тоест ще можеш да метнеш камък, за да отвлечеш вниманието на даден пазач, което не знаем точно кому е нужно да присъства в едно онлайн RPG, но нали знаете – жанрови кръвосмешения ftw!

Spellcasting-ът...

е друг интересен елемент. Освен че реално времевата бойна система ще позволи смазващи магически комбота, наскоро стана ясно, че ако даден играч прекали с употребата на демоничните си сили, те поемат контрол над него и го завеждат в някакъв си техен свят. В който ще трябва да се бориш с всевъзможна адска паплач, за да се измъкнеш. Фън!

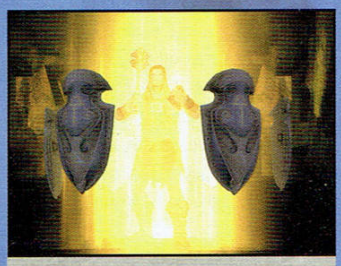
Да обърнем внимание и на слуховете за евентуална версия на **AoC** за Xbox 360. Е, вече е официално – играта ще излиза и за Майкрософтската конзола, като върху двете версии се работи паралелно и се очаква да бъдат по рафтовете на една и съща дата. Аз лично бих я опитал и там, но едва ли бих плащал месечна такса. В крайна сметка да напсуваш някой n00b с микрофона по Live-а и да го нахлебиш, както си трябва, в чата са две съвсем различни неща.

Моите 10 стотинки

Да, определено очаквам с интерес **AoC**. По ред причини, като бойната система, различните типове PvP, доста кървавата и мрачна визия (която изглежда по грубост ще надмине дори и по-бленувания от мен и потенциален, като Iore **Warhammer**), красивата графика ако щеш. Проблемът е че всяко едно от тези достойнства може да се обърне и срещу разработчиците ако не си изиграят картите правилно. Бойната система може да се окаже най-голямата грешка, ако развали баланса между класовете. Възможността да се биеш от коня си (или каквото там яздиш) - също. За обсадите няма да отварям дума, тъй като дори в любимото ми от гледна точка на

PvP/RvR MMO – **Dark Age of Camelot** нещата не бяха на ниво и битките почти винаги бяха тромави и адски небалансирани. Дано поне сливането на класовете, което дефакто намалява общият им брой, спомогне за подобряване на последното. Също така – енджинът. Манията за съвършенство е хубаво нещо, но не и при онлайн игрите. Защото за да постигнеш нещо красиво от гледна точка на визията, не е задължително да изстискваш възможностите на новия хардуер до краен предел, а просто да имаш кадърен арт отдел и достатъчно време за тестване. Понеже, ще ме прощавате, но предпочитам играта да ми върви нормално с 50, 100, 200+ персонажа в един екран, особено при наличието на реалновремева бойна система, отколкото да точа лиги по това как пича ми има `бемтиимускулите и като прежеже някой по тревата наоколо (която е изградена от повече полигони отколкото са налични в целия първи **Half-Life** да речем, ама `тва 'щото трябва да се поклаща

•Лечители	•Магьосници
–Druid of the Storm	–Demonologist
–Scion of Set	–Lich
–Priest of Mitra	–Necromancer
–Bear Shaman	–Herald of Xotli
•Бойци	**•Убийци**
–Guardian	–Ranger
–Conqueror	–Assassin
–Dark Templar	–Barbarian



като минаваш през нея, разбираш ли…) има пръски кръв. Примерно.

И все пак – дано пък ме оборят *Funcom*-ци и вземат че наистина изкарат едно достойно за уважение (и месечни такси) MMO. Не че няма на какво друго да се спра през набиращата сила година, просто ще е хубаво отличниците да са повече от един. А Конан притежава потенциала да се нареди сред тях. Тъй че очакваме в скоро време открит бета тест (може би още докато четеш тези редове), а към октомври месец, по последни данни - най-сетне.

От: **SHRAiK**

Mass Effect

Шеметен трип из Млечния път, или защо ще си купим новия Xbox

▶ X360

Жанр: action RPG | **Производител**: Bioware
Разпространител: Microsoft | **Излиза**: средата на 2007
Сайт: http://masseffect.bioware.com/

"Някои игри ни предоставят огромни територии за изследване. Други предлагат богата история и взаимодействие с персонажите и средата. Това, с което буквално ще взривим феновете, е как Mass Effect *успява да постигне и двете, при това по невиждан досега начин".*

Кейси Хъдсън, ръководител на проекта (всички цитати в статията са негови, без финалния).

В случай на тежка амнезия

Да тръгнем тепърва да ти обясняваме кои са *BioWare* и за какво се борят, би било проява на лош вкус и неуважение както към теб, така и към самите нас. Нека единодушно приемем, че създателите на **Baldur's Gate**-серията, **Neverwinter Nights, Knights of the Old Republic** и **Jade Empire**, са най-големите в RPG-жанра, и да продължаваме смело напред. (Следва братска прегръдка/сосно цомбене, ако случайно си фенка и 2-3 бири пауза).

...4-5 бири по-късно (па са оляме)...

Mass Effect е първото екшън-RPG на *BioWare*, което се разработва ексклузивно за *Xbox 360* (за евентуалната PC-версия – по-нататък). Това е може би и най-амбициозният проект на компанията досега, а – както се вижда – има всички предпоставки да се превърне и в един от най-успешните.

Историята

Запознай се с командир Шепърд. Един от най-страхотните персонажи, които сме виждали от много, много време насам. "Копеле, просто не може да не се асоциираш с моя герой, ебати!", обича да казва един колега. Въпреки леко гейската конотация, съм длъжен да се съглася, че от пича струят истински харизма и култ. Та това си ти (ако не искаш това да си ти обаче, можеш да играеш и като жена). Ти си Спектър, защитник на мира в човешката хегемония сред звездите. Разполагаш с предан екип от бойци с разнообразни умения и коренно различни характери (броят им ще се увеличава с напредване на историята) и с феноменално-изглеждащия свръх-светлинен кораб SS Normandy. Годината е 2183-та. Епичното ти приключение започва, когато тръгваш по следите на легендарен агент и Спектър, който е преминал от тъмната страна на закона.

Това е едната страна на нещата. Другата част от страхотно-изглеждащия сюжетен пъзел, който от *BioWare* са ни приготвили, звучи така: "Животът в галактиката е впримчен в постоянен цикъл на унищожение (**Петият елемент** ауоопе? Абе я го заеби филма и дай да си говорим за Мила Йовович. Да я пусна ли по цици в Новините, а? Не бе, ти само кажи и готово! Ще ме прощаваш, ама ми е голяма слабост тая мацка). Леталният цикъл се повтаря на всеки 50 хиляди години и винаги е свързан с идването на мистична раса от машини, която изтребва напълно всяка форма на органичен живот. През 2183-та година ТЕ ще се завърнат." Слагаме точка на историята и само леко напомняме, че **Mass Effect** всъщност е първата игра от трилогия!

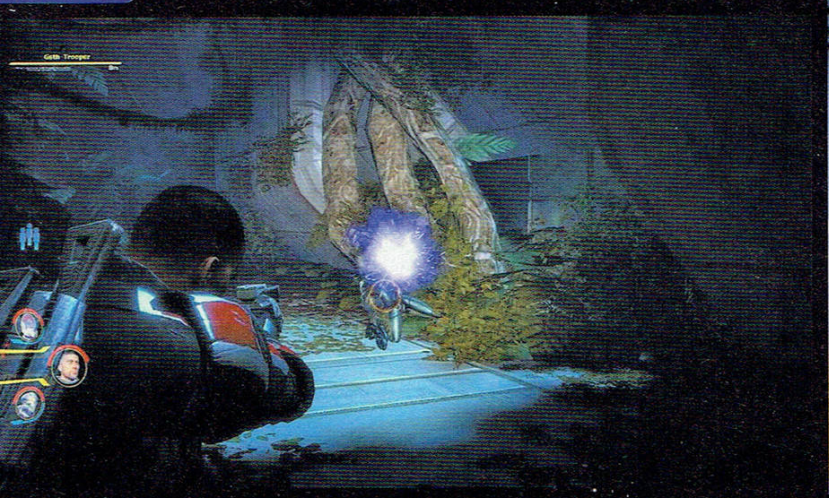
Детайлите

Mass Effect е ъпгрейдван във всяко едно отношение **KOTOR** (напомняме, че именно Кейси Хъдсън беше главен координатор и на това титанично RPG). Сега вече разбираш защо сме толкова ентусиазирани. Ако ли пък не, прибави към това и наградата за най-добро RPG на E3 2006.

Поемаш контрол над трима *герои* едновременно (Шепърд и други двама по твой избор, можеш да ги сменяш, когато искаш; в зависимост от това, с кой точно играеш, на определени места ще се отключват събкуестове) и започваш да изследваш футуристичната версия на Млечния път, която канадците са изградили специално за теб. Управлението е като при стандартен екшън от трето лице, с тази разлика, че отново имаш пауза-бутон, с който можеш да спреш действието по всяко време (но не е задължително) и да раздадеш шамари (е, това си е задължително) и ценни команди на подчинените.

Както вече споменахме, *битките* са в реално време, като е обърнато специално внимание на тактическия елемент. *"Това, което е наистина страхотно в битките в* Mass Effect, *е близкото до* KOTOR *усещане по време на схватките, които са много по-забавни и страхотно опростени благодарение на изчистения интерфейс, като при класен екшън от трето лице. Всеки може да подхване играта, да започне битка и просто да се забавлява, вместо да е тормозен от сложно управление. В същото време той може да дава статегически команди на другарите си, да ги насочва срещу определен противник или да ги използва в собствените си атакуващи комбинации."*

Всъщност по отношение на бойната система може да гледаш на **Mass Effect** като на единственото по рода си "squad-based-third-person-shooter-role-playing-game." Казано по друг начин – мисли за уникална симбиоза между **Knights of The Old Republic**, **Deus Ex** и **Rainbow Six**. Приликите с **Deus Ex** са дори няколко. Освен възможността да развиваш постоянно героя си, трупайки точки опит и нови умения, ще можеш и по сходен начин да си ъпгрейдваш оръжията и дори тялото! За капак на всичко *музиката* в рекламните клипчета към играта на места много напомня тази на **Deus Ex**, а това е ужасно добра новина. Всеки един от героите ти ще може да ползва услугите на три коренно различни бойни специализации. Става дума за пътя на "войника" (боравиш с множество разнообразни оръжия от всякакъв калибър), "техническия специалист" (обръщаш вражески роботи срещу собствените им създатели, унищожаваш щитовете на противниците) и "биотик-специалиста". Последният изглежда най-интересен на този етап. Биотичната енергия в **Mass Effect** е нещо като тъмната страна на силата в **KOTOR** и с нея са свързани някои от най-разрушителните умения в играта (именно за нея ще са ти нужни и разни-



те импланти за тялото).

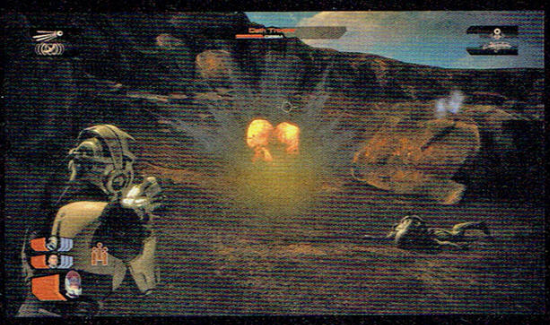
Битките в **KOTOR** бяха базирани на d20 правилата от третата ревизия на **Dungeons & Dragons**. Дали подобни "изчисления" присъстват и тук, е трудно да се прецени на този етап (въпреки че имаме подобни подозрения от видяното досега), а официалната информация гласи единствено, че "бойната система в **Mass Effect** е създадена от нулата."

Customизацията не се свежда само до оръжията, тялото и уменията (сякаш това е малко). От *BioWare* ни дават пълна свобода да ъпгрейдваме из основи и нашия *MAKO* – брутално изглеждащ всъдеход, кръстоска между футуристичен танк и БТР, с който ще прекосяваме огромните територии на различните планети!

А светът в играта е наистина *огромен*. Говори се за стотици планети, които ще можеш да посетиш, както и разни изоставени космически кораби, станции и астероиди. Изглежда, че по амбиция **Mass Effect** се доближава до феноменалния **Spore** на Уил Райт. Основната сюжетна линия ще е с продължителност 25 часа, а със събкуестовете и размотаването по публичните домове на различните планети (майтап де), можеш спокойно да прибавиш още 30. Тоест, като цяло играта май ще е малко по-кратка от **KOTOR**, но за сметка на това свободата тук ще е пълна.

Ето какво казва Кейси Хъдсън по отношение на възможностите за преиграване:

"Имаме изключително амбициозен план за свалянето на допълнителен контент за играта през Live. Той ще позволи на играчите да продължат да изследват галактиката още много часове, след като изиграят основната история. Засега не мога да издам повече по този въпрос." Ако ни позволиш един бърз коментар, вероятно става дума освен за нови странични мисии, още и за някакъв експанжън в бъдещето, но това са само догадки. Но точно в тази игра има огромен потенциал за това.

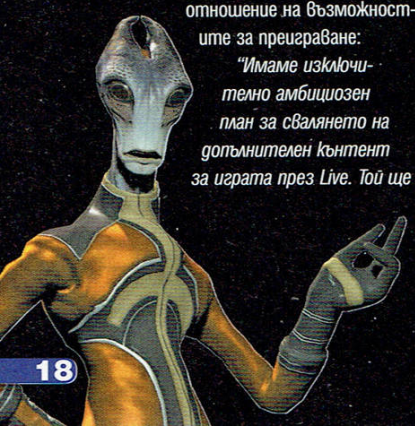


Bullseye

"Създадохме нови технологии, въведохме нови геймплейни похвати, нов подход към взаимодействието между различните персонажи. Направихме всичко това с една единствена цел – да създадем наистина безпрецедентно ниво на потапяне в историята."

Доста неща казахме вече за играта, а все още дори не сме загатнали за черешката в тортата. За това, с което *BioWare* наистина ужасно много се гордеят и честно казано има защо, мамка му. За най-революционната черта на този наистина прекрасен проект. Става дума за разговорите в **Mass Effect** и целия начин, по който се води *диалогът* в играта.

Още от E3 2006 насам единодушно сме адски впечатлени по този параграф. Вместо да се потиш да четеш тонове текст на екрана, ти избираш основната насока на разговора, а оттам насетне Шепърд поема всичко на плещите си. Опциите са коренно различни. Да речем от "Заплаши", през "Подкупи", до "Просто бъди мил с NPC-то". За всеки един отделен твой избор пичовете са направили абсолютно различна анимация. Бърз пример. В едно от филмчетата пристигате на пустинна планета, на която се намират множество вражески единици. В същото време обаче тук има и миньорска колония. Оказва се, че миньорите са заключени в някакъв бункер и не могат да излязат. Шепърд казва, че ще ги спасите, но един от бойците ти се възпротивява и заявява, че те не са важни за мисията. Още докато пичът говори, на теб ти изскачат 3 опции: "Ще им помогнем", "Имаш право", "Дадох ти заповед". В момента, в който е на средата на репликите си, ти избираш "Дадох ти заповед". В следващия момент се случва нещо наистина изключително. Както си седят спокойно и си говорят, изведнъж Шепърд стиска противящия се за гърлото и го прави на 2 стотинки, прекъсвайки го абсолютно брутално: "Аз командвам тук Герус, не ти! Дадох ти заповед и само гледай да не я изпълниш!". Следва "Слушам, командире!" и отивате да помагате на закъсалите нещастници. Точка. С две думи, ако следиш внимателно какво се случва и избираш отговорите си навреме, може буквално да си изградиш един истински интерактивен филм, без паузи в разговорите, без неловка тишина и 5 минутно чудене на коя реплика да се спреш. Всичко това, благодарение на специално създадената система за диалог в **Mass Effect**. Разбира се, ако искаш, можеш да мислиш и 100 часа какъв отговор да дадеш, пичовете просто ще чакат решението ти. Наченки на подобни разговори досега сме виждали единствено във феноменалния **Fahrenheit**, но тук навлизаме в цяло ново измерение по този параграф. *"Във всеки един разговор в* Mass Effect *можеш да отреагираш толкова инстинктивно, че буквално да се потопиш в диалога. Направо започваш да изпитваш истински чувства за всичко, което ти се случва. Не само че всички диалози в играта са озвучени, но интерфейсът е базиран на типове емоционални реакции и ти позволява да реагираш много по-бързо, като в реален диалог. Тази комбинация от интерактивност и изключително детайлно изградени дигитални персонажи означава, че разговорите в* Mass Effect *се превръщат едновременно в гледане*



на и буквално участие в драматична сцена от някой филм."

Множеството морални дилеми от **KOTOR** тук отново ще присъстват със страшна сила. Постъпките на Шепърд, благородни, безмилостни или брутални, ще имат сериозен отзвук сред цялото ти парти и ще влияят пряко на историята. Командирът е пич, но в голяма част от случаите ще му се налага да бъде наистина гадно копеле в името на по-висши цели, известни на малцина.

Техническа реализация, противници, PC-версия

Технически **Mass Effect** смразява кръвта за секунди. *Това е най-близкото до термина фотореалистичност RPG, което сме срещали!* **Oblivion** е зверски красив, но помниш персонажите в него, нали? Е, тези в **Mass Effect** са и може би най-живите дигитални същества във видеоигра. Просто няма такова нещо. Достатъчно е само да видиш отблясъците в очите им докато ти говорят, и няма смисъл да коментираме повече.

Очаквай огромно ранообразие от извънземни раси в играта. Основните са Асарите, Турианците и Саларианците. Във филмчетата видяхме и т.нар The Geth – изцяло синтетични копелета, смъртоносни и безшумни. Превърнаха ни се в абсолютни любимци още от пръв поглед. Прибави към това и тайнствената машинна раса от историята, и става страшно вече.

Дали **Mass Effect** ще излезе за PC, само един Господ знае (и мръсниците от *Bioware* въщност, к'во мълчите бе, задници?!). Все пак в края на 2006-та английският **PC Gamer** обяви, че играта със сигурност ще се пови и на настолните ни компютри през 2007-ма. Позоваха се на анонимен източник, много сигурен, за сметка на това. Ще стискаме палци и ще се молим. Според нас е доста вероятно това да се случи, тъй като *BioWare* в момента са се засилили да вадят здрави игри за PC-платформата. Знаеш, всички очакваме с нетърпение **Jade Empire: Special Edition** и **Dragon Age** (първата – по причини, описани в календара).

На финала

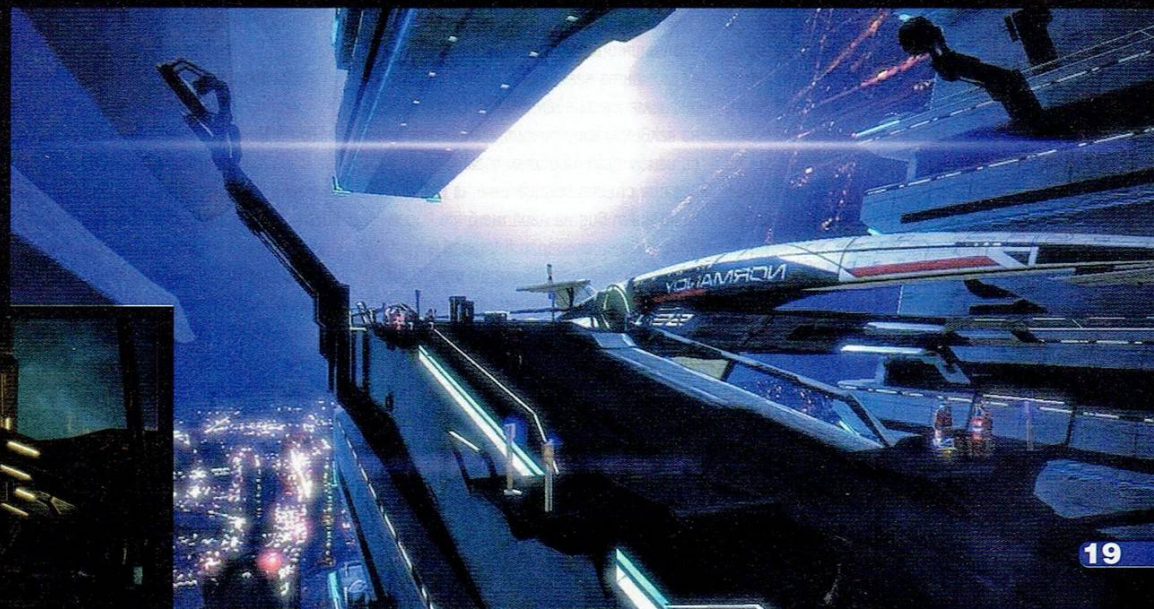
След всичко, което казахме, би трябвало да ти е ясно какво ще прочетеш в тези последни редове (ха на бас още отсега, че ще успеем да те изненадаме обаче!).

Mass Effect е екшън-RPG – УБИЕЦ! Диамант, чиито карати ще мерим не в стотици, а в хиляди. Потенциален огромен хит и основоположник на нови тенденции в жанра. Ако *BioWare* не сгафят нещо много сериозно, което, исторически погледнато, те просто няма как да направят, **Mass Effect** ще изтреби трицоната в Млечния път (рибата е известна още като "цаца" в някои краища на галактиката). Ще завърша с 2 цитата. Първият е отново на Кейси Хъдсън, а вторият е на един от любимите ми автори – Рей Бредбъри. Прости ни, че този последният няма да го преведем, но се страхуваме да не се изгуби магията в него. Защото Бредбъри е същински магьосник, точно както и пичовете от *BioWare*:

"В крайна сметка това, което прави една игра наистина запомняща се, не е простият сбор от всичките й характеристики накуп. Най-важно е усещането от преживяното и дали в крайна сметка то ще те накара да се влюбиш в играта. Великите игри успяват да създадат точно това усещане, което разпалва въображението. И мисля, че точно на това ниво Mass Effect *ще се превърне в много специално преживяване, което твърдите факти просто не могат да опишат. Единственият начин е да се потопиш в него и сам да го усетиш!"*

...

"Anything you dream is fiction, and anything you accomplish is science. The whole history of mankind is nothing but science fiction."



От: **Koralsky**

- PC
- PS2
- PSP

Tomb Raider: Anniversary

Жанр:Third Person Action | **Производител**: Crystal Dynamics
Разпространител: Eidos | **Излиза**: Пролетта на 2007

Оригиналът в легендарна опаковка...

Все още ни е трудно да повярваме, че англичаните от *Eidos* изчакаха цели единадесет години, за да ни дарят с римейк на оригиналната първа част на **Tomb Raider**. Както добре знаеш, от няколко години куцо и сакато се убива да римейква популярни франчайзи, преобличайки ги из основи с модерни графични решения и прилагайки туктаке някой и нов пластичен туик в геймплея. Естествено, 90% от тях целят просто да ти вземат евро-паричките, без да дадат нещо особено насреща. Рядко, но сме се сблъсквали и с изключения – *Capcom*-ският прероден **Resident Evil** за *GameCube*, примерно, е абсолютното доказателство за това. Силно се надяваме такова изключение да е и римейкът на любимия на всинца ни **Tomb Raider**.

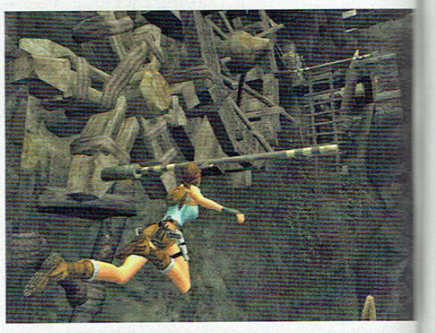
Какво ново?

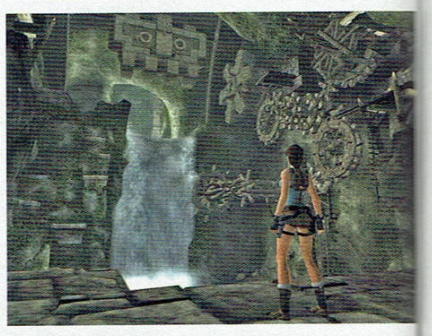
Новата игра ще се появи за *PC, PSP* и *PlayStation 2*. На практика платформите, на които археоложката направи своя дебют. Всъщност, тя го направи на 32-битовия *SEGA Saturn*, но както знаеш, след 128-битовия *Dreamcast*, таралежните японци пиха една студена вода с твърде *Sony* привкус и в момента го раздават единствено софтуерен мастодонт. Бидейки играчи, които са преминали оригинала и на трите платформи, за които беше разработен, очакваме много от този римейк. За момента изглежда, че ще го и получим многото. Любимото на цял един народ студио *Crystal Dynamics* отново стои зад *"новия"* **TR** проект и по всяка вероятност отново ще ни зарадва с добра игра. Локациите и историята на римейка ще бъдат базирани на оригинала, но геймплейната част ще бъде изцяло заимствана от **Tomb Raider: Legend**. Което едва ли учудва някого. Освен това структурата на нивата няма да следва тази, която беше характерна за оригинала. Тези в **Anniversary** ще се възползват от графичния енджин на **Legend**, като това ще позволи използването на всичките характерни геймплейни характеристики от последната част. Можеш да очакваш куката отново да бъде на лице, бойните техники и специалните акробатски умения на Лара – също.

Сторито ще следва плътно предначертания от своя оригинал път, като за момента няма никаква налична информация за евентуални промени, на каквито ние принципно не бихме се изненадали, особено, когато зад играта стоят инициалите на *CD*. Външният вид на Лара ще бъде коренно променен от този в **Legend** – все пак, виртуалната Джоли би трябвало да е десет години по-млада от своята легендарна посестрима. Секси екипчето, което беше наметнала независимо от климатичните условия, характерни за всяка местност, също ще бъде налично. Синьото боди, впитите кафяви гащета и малката раничка, побираща света, ще получат своя полигонен ъпдейт. Такъв ще има и лицето на Лара, както и, ъъъъ – нейните цици, които в играта от 96-та представляваха два триъгълника на кръст, надървящи цяло едно поколение играчи. Всеки отявлен почитател на първородника обаче ще забележи и малката разлика във външния вид на Лара, а именно – разпуснатата коса. Първият **Тумб Рейдър** беше единственият от серията, в който Лара си бе превързала красивите дълги коси, за да могат вероятно да не й пречат. Графичният енджин на **Anniversary** по подразбиране ще бъде този на **Legend**. Единственото, което се молим, е той да бъде поне малко оптимизиран в Next-gen режим при *PC* версията, защото беше безумно на машина, на която **Rainbow Six: Vegas**, **Double Agent** и **Condemned** летят, **TR:L** да влачи с 15 кадъра за секунда.

За Ларчето – с любов...

Tomb Raider Anniversary ще даде шанс на модерната игрална младеж да разбере защо Лара все още е име, което се ползва с огромен респект, при все последните виртуални и филмови издънки. Същевременно тя ще върне по-старите играчи сред нас в онези будни за индустрията времена, когато понятието 3D звучеше като новия месия. Вярваме в *CD* и ако плейстейшънската версия е показателна, то ни очаква една много добра игра. Лара, официално те желаем – отново...





PC ▶ X360
PS2 ▶ PSP
GC ▶ DS
Wii ▶ GBA

TMNT

От: **Irenicus**

Жанр: Beat 'em Up | **Производител**: Ubisoft Montreal
Разпространител: Ubisoft | **Излиза**: 13 Март 2007

Старите костенурки в нова черупка

"They're the world's most fearsome fighting team,
they're heroes in a half shell and they're green.
When the evil Shredder attacks,
These turtle boys don't cut 'em no slack."

Преди известно време някакъв пич набеди моето поколение в липса на "смислени" интереси и елементарни културни познания. В заключение на тирадата си въпросният ми стовари директния въпрос: "Ти въобще имаш ли идея кой е Микеланджело, а!?". На което отговорих самодоволно: "Разбира се, че знам. Микеланджело е оня с нунчакото!"

Та така. Като част от генерация, израснала с костенурките нинджа и чиито първи еротични пориви са свързани със сексапилната журналистка от канал шест, властвала над фантазиите ми доста преди кака Лара да лъсне с едни гърди напред, радостта ми от излизането на нова игра, базирана по комиксите на Кевин Ийстмън и Питър Лайрд, беше изразена в две пици, каса бира и една безсънна нощ пред екрана с първите три сезона на Костенурките Нинджа.

Новата игра, озаглавена особено изненадващо **Teenage Mutant Ninja Turtles**, се разработва от *Ubisoft* и в по-голямата си част следва сюжета на едноименния CGI филм, който се очаква да излезе някъде през март тази година (23.03, ако трябва да сме по-точни, поне в Щатите). Екипът, стоящ зад филма, и този, разработващ играта, взаимно си помагат, като се опитват да сведат разликите между двете си отрочета, що се отнася до атмосферата, до минимум, за което ще допринесе и фактът, че костенурките, както в играта, така и във филма, ще бъдат озвучени от едни и същи актьори. Една от основните разлики е, че в играта с течение на сюжета ще се появяват доста повече познати персонажи отколкото във филма. Забравете обаче за Шрьодер и култовите Рокстеди и Бибоп. Хлип!

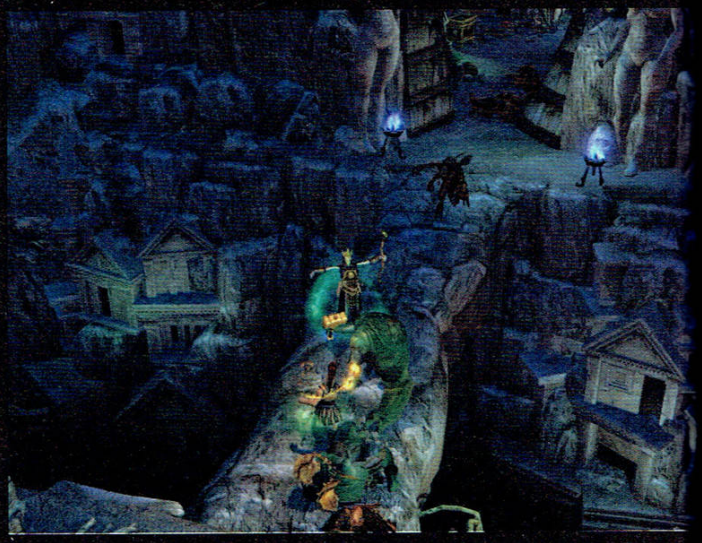
TMNT ще е екшън-ориентирана и ще използва добре познатия ни от **Prince of Persia** *JADE* енджин. Това означава, че любимите ни пицоядни влечуги в различни моменти от играта ще се катерят по стени, ще се люлеят на въжета и ще подскачат насам-натам из нивата, за да стигнат до дадено място, а в определени моменти ще тичат и по стените по добре познатия ни персийски модел. Ще има и каскади, в които акробатичните умения на костенурките поединично няма да са достатъчни, и те ще трябва да си помагат. Тогава персонажът, с който играете, ще привиква тримата си събратя на помощ, за да го засилят и хвърлят през някоя по-голяма пропаст. Примерно.

Играта ще има общо 16 нива, като във всеки даден момент ще можете да контролирате само една от четирите костенурки, но всяка от тях ще има специални умения, които ще са необходими за преминаването на даден участък от нивото. Все още не е изяснено точно как ще става смяната на персонаж и дали ще е по ваш на избор, или не. Това, което е ясно обаче е, че ще имате на разположение така наречените "family attacks", като всяка от тях ще е тясно свързана с героя, който я прави. Ако играете с Микеланджело, примерно, и активирате тази атака, той ще хваща най-близкия от братята си за краката и ще го завърта като пумпал, натръшквайки противниците си.

Разликата между Леонардо, Донатело, Рафаело и Микеланджело обаче няма да е само във "фамилната" им атака. Играта със всеки един от тях ще се различава коренно като боен стил, въз основа на разликата в оръжията и личностните им особености – Леонардо например ще е уравновесен и предпазлив, докато Микеланджело ще се хвърля в боя с главата напред. Освен всичко друго *JADE* енджинът ще даде възможност на играча да създаде и свой собствен стил на игра. Дали ще се втурнете към врага и ще го налагате с нунчакото, докато ви се завие свят, или ще се затичате към него и прескачайки го ще го забиете с ритник в стената е въпрос на избор. С други думи **TMNT** ще предлага разнообразни комбота и различни възможности да се справите с дадена ситуация. Играта ще е насочена главно към single-player изживяването, но любителите на мултито ще могат да тестват уменията си и в мрежа.

Играта ще излезе за PC и за всички актуални конзоли. Интересно как ли ще изглежда управлението на костенурките на *Wii* версията и дали нунчако-контролерът ще може да се ползва по предназначение.

Ако всичко върви по план, **TMNT** трябва да излезе на 13 Март.



От: **SHRAiK**

▶ PC

Titan Quest: Immortal Throne

Жанр: Hack'n slash RPG | **Производител**: Iron Lore
Разпространител: THQ | **Излиза**: края на март 2007

Само да те гепна, с брадвето ще те цепна (важи и за авторите на чалга-текстове)

"Когато започнахме да правим Immortal Throne, *за нас беше важно не само да създадем просто продължение на играта, а да изградим нещо уникално и пълно с нови преживявания. Добавихме цял тон ново съдържание, но искахме да подобрим и познатите местности от оригинала. Също така взехме предвид и чудесния фийдбек от феновете и направихме всичко възможно да им дадем допълнителните екстри, за които ни помолиха."*

Майкъл Верет, продуцент на *Iron Lore Entertainment*

Как грозното пате стана лебед

Не знам дали разбра какво точно се случи с тази игра. Ама и да не си, не се шашкай, нали работата ми е да те информирам. Както вероятно помниш, още с излизането си **Titan Quest** разби всички анти-рекорди по крашове, бъгливост, некадърно скроен мултиплеър и разпространителска припряност и успя да вбеси могъщо крепкия ни колектив. Независимо от всичко обаче, сърца не ни дадоха да й поставим ниска оценка, защото видяхме в нея огромен потенциал и фън, каквито не бяхме усещали от години. Е, не сбъркахме. 2-3 месеца по-късно излезе цяла вълволица от пачове (последният е 1.20), която оправи абсолютно всички проблеми. В резултат на това **Titan Quest** се превърна в най-доброто hack'n slash RPG в историята след **Diablo II**, а авторът на тази статия от своя страна се превърна в брадато зомби 65-и левъл (с тенденция да качи още десетина).

След прекрасните пачове **Titan Quest** разкри *титаничния* си потенциал и показа на феновете истинското си лице. А то се оказа доста интересно. Ламугите откриха, че играта е лесна, докато не започнеш на трудност епик. Тогава стана ясно, че всички онези резистанси (които са най-многобройни от всички hack'n slash RPG-та в историята), скорости на придвижване и кастване на магии, нападателни и защитни показатели всъщност имат огромно значение и ако си ги подминавал с лека ръка на нормална трудност, фънът за теб приключва някъде след първото превъртане и бива заменен от рубриката "живот в отвъдното". Хардкор играчите, от своя страна, останаха приятно изненадани от фините промени в баланса на различните класове герои след всеки пач и постепенно се завърнаха на сървърите в интернет. **Titan Quest**-кълъмнитото се събуди от дълбока летаргия и започна да твори страхотни модове и костъм карти (виж страничното каре и тествай модовете преди да излезе продължението).

Цялата тази позитивна енергия не остана незабелязана и *Iron Lore* решиха, че е крайно време за нови приключения в приказния свят на **Titan Quest**, Зевс да ги поживи. **Gamers' Workshop** с гордост представя **Titan Quest: Immortal Throne**...

Общ поглед и История

По всичко личи, че *Iron Lore* здраво са си седнали на задниците и наистина са се опитали да приведат гръмките думи от началния цитат в действителност. Очакват те около *12-15 часа* игра, между *400-500* специално създадени за **Immortal Throne** уникални предмета, над *30-тина куест*а, *20* невиждани досега монстри, ново *"Dream" мастери* (тоест нови 9 различни класа герои), още *10 нива* опит, които можеш да надкачиш над максималните 65 сега, и нови реликви и чармове.

Историята изглежда горе-долу така: След като убиваш титана Тифон (или Тайфун) и минаваш през отворилия се нов портал, попадаш (вероятно) в Атинските блата. Оттам насетне започва едно наистина епично и вероломно пътешествие в древния Средиземноморски свят, което накрая ще те отведе в подземното царство на Хадес. Преди това обаче ще преминеш със сила през историческите местности Родос и Епир, реката Стикс (наричана още река на омразата; тя разделя земята от подземното царство), Елисейските поля (където най-великите герои и най-праведните са изпращани за вечен живот след смъртта) и други интересни местности от митовете и легендите.

Не ни е съвсем ясно още защо е нужна цялата тая безмилостна сеч, ама имаме едно подозрение. Вероятно Хадес се е поразсърдил на античния вагабонт Шрайкос Профанис (доведен брат на оная културна фигура от ревюто ни – Юнакос Профанис) задето му задигна скиптъра, изтрепа де що имаше демон в Древна Гърция, Египет и Вавилон с него и обяви на последната оперативка, че хич и не смята да му го връща (става въпрос за оня маса-могъщ и приятно-лилав стаф Hades' Scepter).

Подробностите

Може би най-интересната новост в играта е свързана с т.нар. *"Тайнствени формули"* (Arcane formulae) и с един от двата вида *нови NPC-та* – Енчантърите. Въпросните формули ще могат да се разчитат само от тези пичове и ако успееш да им снесеш точните съставки (формулите плюс няколко конкретни реликви), те ще могат да ги обединят в един изключително могъщ артефакт. За него има изготвен цял нов слот в инвентара. Говори се, че това ще са най-великите предмети в играта (ще дават различни активни и пасивни бонуси, нови умения, бъфове – лудница) и ще се събират ТРУДНО. За конструирането на легендарните айтъми (лилав ите) от новия слот обаче освен намирането на споменатите формули, вероятно ще ти се наложи да унищожиш и някои от събраните вече от теб с пот и кръв артефакти. Тоест те ще заменят реликвите като една от основните съставки, за да ти е гадно.

Енчантърите също така ще могат да отделят реликвите от редките предмети, но при процеса по твой избор ще губиш или реликвите, или предмета, в който са били имплантирани. Вторият вид нови NPC-та са собствениците на *керваните*. Чрез тях ще получиш допълнително място за съхранение на ценни предмети, които също така ще можеш да местиш и между различните си герои. Керваните ще ги намираш във всеки следващ град (а с тях и складираните айтъми).

В **Immortal Throne** ще можеш да си купуваш и *скролове*. Тяхната употреба ще е еднократна, но за сметка на това ще те дарява с много мощни магии и скилове.

Новото *Dream-мастъри* е замислено да бъде еднакво полезно както за феновете на боя от близка дистанция, така и за любителите на лъкове и стафове (Шрайкос Профанис). Между другото, забелязваме, че почти всички нови умения тук ползват "псионична енергия" и се чудим дружно дали сред новите предмети ще има и такива, които нанасят/усилват точно тези псионични поражения. Както и дали някои от новите противници няма да ползват подобни мръсни номерца.

Ще можеш да играеш и със старите си герои, разбира се. Като качиш ниво, вече ще можеш да върнеш избора си и при основните атрибути (strength, dexterity, intelligence) в случай, че допуснеш неволна грешка при разпределяне на точките. Добавен е цял нов ред с бързи бутони. Пълна поддръжка на 5.1 сраунд! Честито, трошенето на кокали в hack'n slash RPG-тата никога не е звучало толкова приятно. Ще се порадваме и на подобрения при играта в мрежа, като в случая основно е работено върху интерфейса за намиране на подходящата за твоя персонаж сесия. Очаквай и нови ефекти на визуално ниво – вълни, стъпкови отпечатъци, поддръжка на bloom...

Какви ги свърши лебедът по-нататък

Titan Quest: Immortal Throne ще е един много правилен, прилично дълъг, интересен, разнообразен, още по-красив и зарибяващ в геймплейно отношение експанжън. Сигурни сме, че ще допринесе за още много безсънни нощи, редакционни мелета и коктейли мента с мляко (все това пием, като играем **Titan Quest**, така и не разбрах защо; *(за да позеленеем като нимфата ми, бре – бел. Snake)*).

Както сме и почти сигурни, че **Тронът** ще ни скъса нервите в началото, поне до излизането на първия пач...

Модовете

- **Soulseekkor's TQ Defiler** (свали си версия 2.7.5). Тази титанична програмка с благозвучно име прави следното: позволява избор на версия (в зависимост от сложения в момента пач, 1.08, 1.15...); Фиксва автоматично всеки един прецакан герой, независимо от причината (слагане на по-нов ъпдейт, краш); Позволява режим Player vs. Player; Забранява интротата при старт; Копира създадените герои от кастъм куестовете директно в основния куест!; Интегрира в себе си 11 авторски мода за играта, като можеш да пуснеш само тези, които пожелаеш [Има такива за повече опит и колби кръв; за увеличаване шанса за намиране на уникални предмети и повече предмети в сандъците; за стопиране на времето в **Titan Quest** в удобен за теб час – например вече може да е само 9 часа сутринта, или пък 23 часа; за по-аркадна физика в играта – най-великият мод от всички, когато е активиран, противниците ти започват да хвърчат във всевъзможни посоки по картата, когато им нанесеш завършващ удар); Дава достъп до тоновe линкове и директен даунлоуд на най-новите файлове.
- **TQ Vault** (версия 1.620). Огромен виртуален трезор с над 12 отделения. В него можеш да складираш всички предмети, които героите ти намират в играта. С **TQ Vault** имаш възможността и да местиш тези предмети към инвентара, на който и да е от персонажите си. Също така можеш да разекипираш и различните реликви и чармове от редките (зелените) айтъми, в които си ги вложил, и да ги използваш наново!
- **Playerlight** – удвоява светлината около персонажа ти в подземията и пещерите и през нощта (в случай, че те е страх от тъмното или просто си кьорав).
- **Camera Mod** – Позволява още повече да приближаваш и отдалечаваш камерата. Zoom in-ът не ти е толкова належащ, но Zoom-out-ът на моменти е ужасно важен, ако да речем си с лък, не виждаш откъде те целят, но за сметка на това не виждаш и по кого стреляш.

Всички файлове можеш да намериш на следния адрес: http://titanquestvault.ign.com/

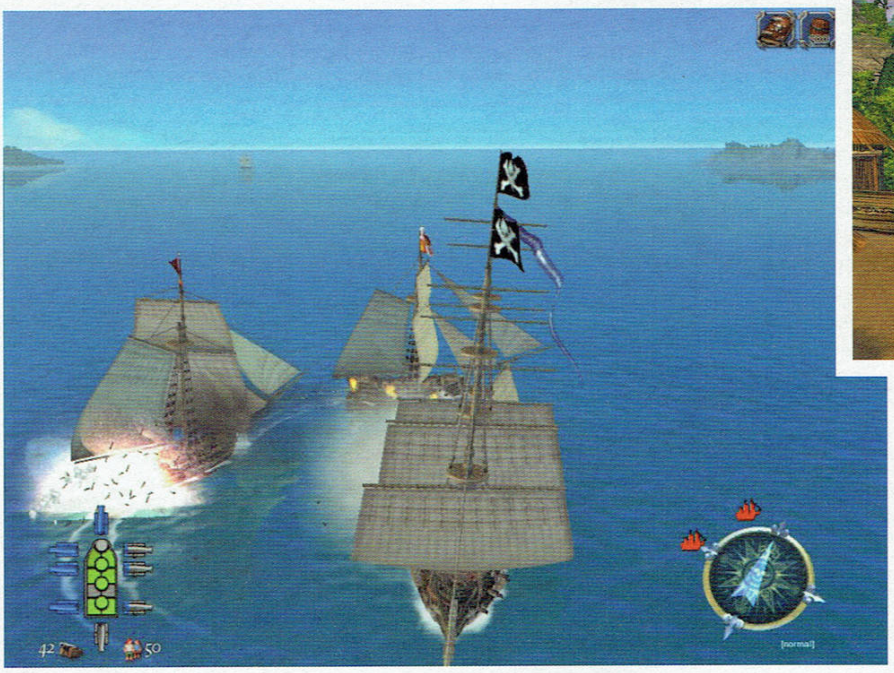
PC

Tortuga: Two Treasures

Жанр: Pirate Action/Adventure | **Производител**: Ascaron Entertainment
Разпространител: CDV Software | **Излиза**: 5 март 2007

От: **doomy**

Пиратството ограбва – не го подкрепяйте!



В последно време думата "пират" започна да изгубва класическия си смисъл. Няма я вече романтиката, няма го ромът, няма ги папагалите, куките и дървените крака, както и онова благозвучно "Ярррр!" Вече пиратите вместо океани обитават разни ъндърграунд торент сайтове. Плячката, която са гепили, днес не се измерва в килограми злато или диаманти, ами в трафик, който се сийдва и лийчва. И ето затова се появяват подобни игри, които да върнат добрите стари образи в съзнанието ни, измествайки модерната представа за "пиратство".

Tortuga: TT ще представлява игра в стила на **Sid Meier's Pirates!** Тоест – екшън-адвенчър, в който ще се комбинират множество геймплейни приумици като дуели, морски битки, търговия, решаване на пъзели и прочее извращения. Историята разказва за младия и амбициозен капитан Томас "Ястреба" Блайт, който, съюзявайки се с влиятелния пиратски главатар Blackbeard, тръгва по следите на легендарното съкровище на Хенри Морган. Задача, която ще се окаже доста трудна, и скоро и двамата ще разберат, че не могат просто да открият местоположението на ковчежето и да си го приберат, ами ще се наложи да се замесят в множество интриги, политически игри и дори любовни приключения.

Демото на играта ни даде шанс да видим основите на геймплейната механика, както и да усетим частица от историята на **Tortuga:TT**, така че ще ти споделим личните си възгледи ще я бъде ли тази игра, наместо да базираме това превю върху рекламно гръмки предварителни материали.

На първо място идват морските битки. При тях няма нищо изненадващо – трябва да маневрираш около вражеските кораби и да ги обстрелваш с оръдията си. След като си нанесъл достатъчно поражения на даден плавателен съд, можеш спокойно да го вземеш на абордаж. Управлението на кораба има доста по-аркадно усещане в сравнение с останалите игри от жанра, които са ни попадали. Такива неща като сила и посока на вятъра изобщо не трябва да те притесняват, корабчето си плава като модерна яхта. Евала...

Дуелите са друг елемент, който видяхме в демото. Когато вземеш даден кораб на абордаж, нападаш дворец или укрепление или просто се сбиваш в някоя кръчма, ще се наложи да извадиш сабята си и да покажеш на враговете си къде зимуват кракените. Управлението отново е максимално опростено. Местиш Ястреба с W, A, S и D, а сабята размахваш с левия бутон на мишката, като имаш няколко специални удара като ритник, въртене на острието (за разправа с обградили те опоненти) както и серия от бързи мушкания. Нищо особено, но пък ако нататък има по-динамични битки с повече противници, както и по-голямо разнообразие откъм оръжия и екипировка, нещата могат да станат умерено интересни.

Историята изглежда приятна. Да, иде реч за поредния трежър-сърч адвенчър, но към сцените не са никак лоши и още от самото начало се налага да се вкараш в една доста приятна ситуация, изпращайки губернатора на малко крайбрежно градче за зелен хайвер, подхвърляйки му фалшива карта, докато ти си тършуваш из имението. Също така ще споменем, че нашият човек е и голям сваляч, тъй че не винаги ще се налага саморазправа с пазачите за да се напъхаш в някоя рестриктед зона. Няколко подаръчета и хубави думи стигат, за да получиш покана от дъщерята на някой кмет или началник на стражите. За щастие май няма да ни се налага и да танцуваме с девойките, както в **Pirates!**.

Проблемът е, че въпреки няколкото приятни момента, като загатващата потенциал сюжетна линия и опростената игрална механика, впечатленията ни от демото хич, ама хич не са хубави. Графично играта е ужасна, като дори далеч по-стари заглавия като **Pirates of the Caribbean** *(shiver me timbers! – бел Роланд)*, например, са на светлинни години по-качествени откъм техническа реализация. Грозни и ръбати модели, куци движения, ужасен view distance и доста проблеми с клипинга. Просто жалка картинка. Но нещата донякъде се компенсират с дизайна, който е на ниво. Интерфейсът е удобен, артовете в играта са свежи, а и озвучението на персонажите им добавя известна доза колорит (изключвайки Blackbeard, който хич не изглежда и звучи като свирепо пиратски главатар).

Също така морските битки са меко казано... елементарни. Естествено, едно демо не може да ни покаже всичко, но на този етап сме повече от скептично настроени към **Tortuga: TT**, тъй като играта не впечатлява ни технически, ни геймплейно. И въпреки че неведнъж се е случвало историята да спаси дадено заглавие, някак си ни се струва, че точно тук това няма как да стане. Така че *Gamers' Workshop* за пореден път ще се изправи срещу пиратството. Дори и в морския му вид...

От: **doomy**

PC

Disciples III: Renaissance

Жанр: Turn-based strategy | **Производител**: Akella, .dat | **Разпространител**: Strategy First | **Излиза**: TBA 2007 | **Сайт:** http://www.disciples3.ru/

Руснаци... походова стратегия... 3D... дежа-вю?

След като вече видяхме един от фентъзи ориентираните TBS титани – Heroes of Might and Magic поредицата – да премина от доброто старо 2d в новата генерация, едва ли някой се е съмнявал, че набедеиям за негов най-голям "конкурент" (определение, с което ние остро не се съгласяваме, понеже и двете поредици имат своя чар и са несъпоставими) Disciples ще последва примера му. От последното E3 насам, когато за първи път бе показано единственото налично до момента видео, демонстриращо новия 3d енджин, информационните късове, които достигат до публичното пространство са крайно незадоволителни и изникващи все по-рядко. Въпреки това нека видим какво се знае със сигурност, или спрямо какво се спекулира към момента, и какво можем да очакваме от новия Disciples.

Около историята не се казва почти нищо на този етап, но отново се очертава ситуацията да е почти същата, каквато бе във втората част. Тоест, един свят на ръба на апокалипсиса, в който различни раси се борят за надмощие. Заговаряйки за раси – в Renaissance броят им е намален от 5, колкото бяха в Disciples II, на 3. Това ще бъдат добре познатите ни Empire (хора), Legions of the Damned (демони) и елфи. Тоест се губят две от най-колоритните такива, а именно планинските джуджета и немъртвите, които, въпреки че ще присъстват по един или друг начин в играта, няма да бъдат плейъбъл. Жалко...

Чисто геймплейно механиката от предходната част ще се запази, въпреки че промени не липсват. На първо място – фокусът върху лидера в армиите вече ще е далеч по-осезаем, отколкото в предходната част. Той вече ще разполага с по-подробен инвентар, ще може да екипира брони и оръжия, които освен че ще подобряват пасивните му показатели, ще променят и външния му вид по време на битка или при разходки по картата. Заговаряйки за показатели, от изтеклата до момента информация се очаква RPG елементът да е доста по-силно застъпен, като броят на характеристиките, резистънсите и уменията на лидерите (че и на единиците) ще бъде значително завишен. Промяна се очаква и в системата за каствване на магии, но подробности липсват. Единственото, което е известно, е че spellcasting-ът ще се базира на някакви магически карти. Задължително е да споменем, че магии ще могат да бъдат пускани от лидера както от световната карта, така и по време на битка.

Друг интересен момент е, че в Renaissance юнитите ще могат да се движат из картата без да е задължително с тях да върви и лидер, което определено ще поразнообразни геймплея. Дали ще е към по-добро или по-лошо – само времето ще покаже. Но като си спомним колко мудни бяха противниковите ходове с над 3 лидера във втората част, то сме сигурни, че ако започне и да си дели армията, нещата не вървят към добро. Дано ни оборят. Като новост идват и още два допълнителни ресурса, които да бъдат добавени в и без друго дългия списък с различни кристали. Повече информация за тях обаче на този етап липсва.

Малко за техническата част, която цели да пренесе добрата стара концепция в съвремието на геймминга. Енджинът, задвижващ Renaissance, се нарича Virtual Dream engine и е дело на руснаците от *.dat*. От видяното до момента, нещата наистина изглеждат впечатляващо, въпросът е – кому беше нужно? Истинската красота на старите Disciples игри не бе в графиката, а в арта и ръчно изрисуваните аватари на единиците. При навлизането на третото измерение този колорит малко или много ще отстъпи, за да направи път на "новите технологии" с всичките им шейдъри, блърове, динамични осветления и прочее напълно излишни в една походова стратегия елементи. Не, че не осъзнаваме колко неизбежно е 3D-то през 2007 година, просто ни е леко тъжно. Във всеки случай се надяваме да видим в скоро време повечко ингейм материал, за да можем да преценим по-добре позицията си.

Притеснителното в случая е, че около проекта наистина не се шуми, като руснаците дори не са отворили най-елементарен форум, чрез който да комуникират с феновете на поредицата. А играта не е като де се прави от вчера. Нещата обаче изглежда са все още в твърде начален стадий на разработка, тъй че – всичко с времето си. Все пак, макар и малкото неща, които се знаят към момента, да не ни надъхват по начина, по който ни се щеше, се надяваме, че Renaissance ще успее да продължи по адекватен начин страхотната фентъзи поредица. Очаквайте в скоро време още включвания по темата.

Жанр: MMORPG | **Производител:** Blizzard Entertainment
Разпространител: Vivendi Universal
Сайт: www.worldofwarcraft.com/burningcrusade/

> PC

От: **Whisper**

World of Warcraft: The Burning Crusade

Защото World of Whorecraft не ни задоволи напълно ...

Дългото чакане свърши, TBC ис ин да хаус! Без съмнение най-чаканата игра в България за тази година дойде... и си тръгна в рамките на един и същи ден! Само между 1 часа сутринта и 18 часа вечерта на 16 Януари бяха разграбени всичките няколко хиляди бройки, осигурени от Пулсар, оставяйки други хиляди български играчи без възможността да се включат веднага в надпреварата за покоряването на новите инстанции и трупането на нови епици. Това е донякъде и за хубаво, защото може би ще накара нашего брата да се научи да си заявява предварително играта, която го вълнува, така че да е сигурен, че когато дойде денят Х, неговото копие ще е тук. Но да се върнем на темата. Фактът, че няколкостотин наши геймъри (кой каза нърдове?!!) висяха посред нощите пред Дома на Киното, за да си купят играта веднага, говори доста както на психолозите и специалистите от 4-ти километър, така и на нас от Уоркшопа. Първо, очевидно не само ние сме зле с главата – тези няколкостотин души топлят сърцата ни и ни карат да се чувстваме част от нещо голямо! Второ, щом има такъв интерес, значи **WoW** не е безразлична на хората, ерго ще направим още едно мат'ряле по темата. И понеже бай Whisper е правителството в сянка (заедно с бай Бакау ... или беше Мангау ... дебиш и имената малоумни...), той си беше запазил бройчица и кротко, и блажено се зае с нелеката задача да инсталира едни нови 2-3 гигабайта на харда си, че и да ги пачне след това (и то няколко пъти). Час, час и половина по-късно всичко беше готово и неговия таурен нахлу през Тъмния Портал.

Трябва да отбележа огромното си задоволство от факта, че предсказанията на скептиците, в това число и моя милост, се оказаха неверни. Опасенията за паднали сървъри, безумен лаг, липсващи NPC-та и прочие прокоби се оказха неоснователни. *Blizzard* успяха да изненадат не само милионите си потребители, но и себе си, и незнайно как съумяха да осигурят почти безпроблемно пускане на продължението на **WoW**. Че имаше грижи е ясно, но всичко беше в рамките на "нормалното" за игра от този калибър.

Веднага на преден план излиза въпроса "Заслужаваше ли си чакането и истерията около **The Burning Crusade**"? Макар и все още да е много рано да се даде окончателен отговор, според моя милост не само си заслужваше, но и беше необходимо. Съвсем откровено мога да заявя, че **WoW** придоби съвсем нов, дори бих го нарекъл завършен и зрял вид благодарение на продължението си. Гръбнакът на играта е запазен, като са добавени доста нови елементи и дреболии, които карат обръгналите

играчи като мен да задат въпрос в стила на професор Вучков, който би звучал приблизително така "Абе, алаанкоолу, защо, аджеба, не се сетихте за тия екстри по-раничко? Да бехте слушали "Лос хемелос" много по рано щеше да ви дойде акъла, уважаеми ...", но нейсе – би било неблагодарно от наша страна ако кажем, че не сме доволни от това, което получаваме.

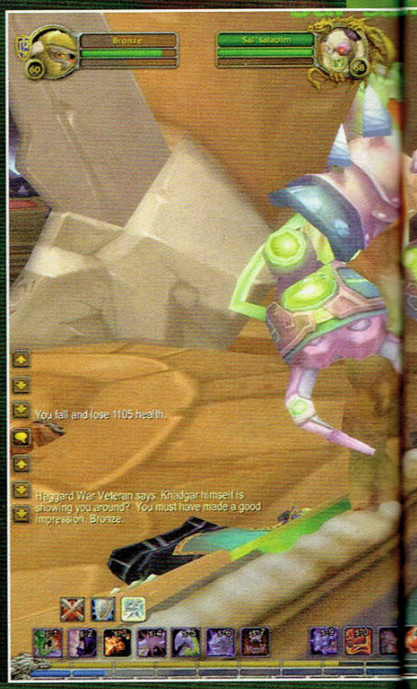
Но да караме поред. В графично отношение няма много новинки, по простата причина, че енджина на играта не е първа младост и не позволява кой знае какви ъпгрейди. Радостта за окото идва от моделите на новите създания, населяващи териториите на Outlands. Някои от тях са доста сполучливи, други –

не чак толкова, но допълнителното разнообразие определено радва и допринася доста за положителното впечатление от играта. Специално в първата територия особена радост ми донесе едричкият Fel Reaver, който кръстосва небрежно нагоре-надолу и не пропуска да стъпче поредния нещастник, достатъчно глупав да не побегне когато усети тътена на земята под стъпките на гиганта. Между другото прави впечатление огромният брой гигантски твари, с които са населени новите територии. Сякаш умишлено пичовете от *Blizzard* се опитват да сдухат играчите, изправяйки ги срещу неколкократно по-големи противници. Не ме разбирайте неправилно, не се оплаквам – те умират също толкова лесно/трудно, колкото и по-малките им събратя, но присъствието им определено е осезаемо, особено при първия сблъсък с тях. Другият голям плюс на експажъна в графично отношение е липсата на гноли, мурлоци и хиени в Outlands. Не можете да си представите колко дорбе се чувства човек, когато не вижда, и по-важното – не чува, противните мутри/звуци на гореспоменатитите пробити твари. Единственото място където видях хиени беше в Hellfire Ramparts и в знак на протест срещу този визуален и аудио тероризъм отказах да стъпвам повече там. Самите територии изглеждат някак по-красиви от старите, но може би това се дължи и на факта, че из земите на Калимдор и Азерот се разхождаме вече две години. Като цяло играта изглежда толкова добре, колкото позволява стария енджин, а то е достатъчно добре за нас.

За звука няма кой знае какво специално да се каже – той е на ниво, както във всички заглавия на *Blizzard*. Всяка от новите територии си има тематична музика, гадинките си имат специфично озвучаване, като особено впечатление правят новите птицеподобни създания, наречени Аракоа. Като посетите няколко пъти Sethekk Halls, ще разберете какво имам предвид. Малко го попретупвам този аспект на **TBC**, но както вече казах – играта е на *Blizzard*, звукът е на ниво.

Сега ще се спра малко по-подробно на най-същественият елемент на всяка една игра, а именно геймплеят. Това е и без съмнение на-силният коз на експанжъна, поради няколко причини, на които ще обърнем внимание в следващите редове. Вдигането на тавана на нивата от 60 на 70 е един от по-значителните моменти в играта, тъй като той води след себе си до някои много съществени промени, в сравнение с оригинала. Първо, играчите получават нови магии и умения, като сега вече те се учат на всяко следващо ниво, а не през две, както беше в **WoW**. Повечето от новите магии и умения са просто ъпгрейднати версии на старите, но всеки клас получава средно по 4 нови магии, като повечето от тях са доста интересни и полезни. Възможността на друидите да се превръщат в гарван на 68-мо ниво и реално да получават безплатна възможност да летят,

масовият диспел на попа (на 70-то ниво), за който се говори че маха дори балона на паладина (не съм имал възможност да го видя това чудо все още!) и някои други са сред по-правилните уникални умения. Други са малко по-специализирани в насочеността си, което ги прави използваеми или само в PVP (Shadow word: Death на попа), или само в PVE (Soulwell-а на уорлока), но въпреки това допълнителното разнообразие дава доста радост. Вторият бонус на по-високите нива е и вдигнатият таван на професиите. Именно при професиите *Blizzard* са надминали себе си и най-сетне са направили така, че не само Алхимията и Енчантинга да имат смисъл. Не че те няма да си останат може би най-желаните и използвани професии, но **TBC** дава възможност на играчите, специализирали в други посоки да се чувстват полезни и доволни от избора си. Ковачите вече могат да сменят специализацията си, ако не са доволни от нея, и да коват някои безумно добри оръжия и брони. Кожарите получиха може би най-много любофф, след като тяхната малоумна до скоро специалност вече може да произвежда кръпки за крака, рамене и други, които действат като енчанти и дават доста сериозни бонуси. Да не говорим за различните барабанчета, които буквално правят кожаря безценен кадър както в PVP, така и в PVE сблъсъци. Има барабанче, което възстановява 750 мана и жизнени точки на цялото парти за 15 секунди, има друго, което увеличава скоростта на атаката и правенето на магии с 80 точки за 30 секунди, а има и едно, дето прави Fear на до 5 опонента за 2 секунди ... и всичко това е на Instant cast, т.е прави се моментално, а не отнема време, през което някои да ви попречи или да ви убие (опази боже). Новата професия, Бижутерството (Jewelcrafting) също е доста интересна и полезна, особено в светлината на въведените а ла Diablo II слотове (sockets) на някои предмети. Най-общо казано, бижутерът може да произвежда от руда и скъпоценни камъни различни бижута (пръстени, огърлици, тринкети), както и да сече скъпоценни камъни и да ги превръща в години за вграждане в слотове украшения. Бонусите от тези вградими украшения са доста сериозни, но най-важното е, че посредством тях играчите имат възможността сами да си конфигурират екипировката спрямо предпочитанията и/или нуждите си. Алхимиците отново са най-облагодетелствани, като вече имат нарочен куест, който им предлага специализация в една от три области – отвари, еликсири или трансмутиране (превръщане на едни предмети в други). Това което специалистът в дадена област получава е, че всеки път когато създава предмет от областта си на специализация, има шанс да създаде не един, а няколко еднакви предмета като използва ресурси само за един. Например, ако сте Майстор на Отвари, всеки път когато правите Greater Healing Potion, има шанс да произведете 2 до 4 допълнителни отвари от този вид на цената само на една! (Звучи като реклама на вулканизирани презервативи – 5 на цената на 1!). Но това не е всичко! (Дох!) Специално за алхимиците е въведен и елементът на изненада – докато си правите отварки, има малък процент шанс да "откриете" нова рецепта! Тези рецепти са от типа "Flasks" и както се досещате са доста ценни и полезни. Моментът на "откривателство" е доста забавен и получава моята специална оценка за оригинално хрумване. За жалост по всичко личи, че на този етап само алхимиците могат да се наслаждават на тази супер корава екстра. Не съм сигурен за това, тъй като честно казано не съм отделял никакво време за развитие на професиите на моя герой, в желанието си да разгледам максимално количество от новия контент. Но се надявам



"откривателството" да бъде достъпно и за другите професии, все пак и те са хора!

Другата сериозна новост в геймплея, която лично на мен ужасно много ми допада, е възможността играчите да летят из териториите на Външните земи. На 70-то ниво всеки, който има достатъчно средства може да си закупи бърз (100%) или не особено бърз (60%) въздушен "кон". Или ако имате късмета да сте друид, като моя милост, още на 68-мо ниво получавате възможността да се трансформирате в гарван, който лети със скоростта на по-бавния "кон". Предполагам сами можете да се досетите какви предимства дава възможността за летене в играта. Освен, че спестявате много време от катеренето по високи сгради, или заобикалянето на планини и други некоректно разположени по пътя ви препятствия, възможността за летене придава съвсем нов облик и на изпълнението на някои куести, както и в битките между играчи. Няма нищо по-сладко от това да си набележите жертва докато се носите над нея, да се спуснете като орел от небето и да стоварите няколко бързи удара/магии преди нещастникът дори да е разбрал какво се случва. Това е само един пример за това какви нови възможности предоставя TBC пред играчите. Нещо ми подсказва, че много скоро този аспект на играта ще стане повод за множество коментари и дискусии, тъй като потенциално в него е заложена възможност за злоупотреба с игралните механики. Предполагам времето ще покаже, дано не съм прав защото възможността за действие в третото измерение ми дава много радост и ще бъда адски тъжна панда, ако не дай си боже се стигне до осакатяване или дори премахване на този опция в играта.

Бавно и полека стигнахме до "солта и пипера" на всяка MMOG, а именно PVE и PVP частта. До този си експанжън **World of Warcraft** беше почти изцяло PVE ориентирана, за голямо разочарование на множество играчи, включая имоя милост. Почти целият контент на играта след 60-то ниво беше насочен към покоряването на инстанциите за 20/40 човека. Битките между играчите бяха избутани на заден план, като единствения начин да си начешеш крастата беше да се включиш в някой Battleground, където битките се водеха в изкуствена среда и по никакъв начин не бяха меродавни за уменията на участниците във върхала. Плахите опити за т.нар. "World PVP", т.е поставяне на обекти из различните територии, завладяването и контролирането на които трябваше да носи определени бонуси за играчите от дадена фракция, се оказаха неуспешни по ред причини, най-важната от които беше, че бяха изкуствено изтипосани и стояха някак си не на място. Отделно бонусите които даваха бяха изключително смешни и не бяха достатъчно мотивиращи. **Burning Crusade** внесе много съществена промяна в статуквото. Като начало бе променена концепцията на PVE-то. Вече няма инстанции за 40 човека, на тяхно място идват такива за 25 души. Другата, по-съществена според мен промяна бе удължаването на живота на инстанциите за 5 играча. Това стана благодарение на леко завишената комплексност на последните, както и на въвеждането на т.нар Героичен режим (Heroic mode) на игра в тях. Този режим позволява на 5 души да се опитат да покорят избраната инстанция на най-висок режим на трудност, където всички гадини са 70-то и по-високо ниво, имат допълнителни от стандартните си умения, а пък босовете са задължително 72-73-то ниво и ъпгрейдвани с нови умения, аури, магии и атаки. Естествено, предметите които ще намирате при този режим на трудност ще са доста по-добри от тези при нормалния режим, а всеки убит бос ще пуска специални значки, които от своя страна служат за закупуване на още по-мазни кирии. Отделно именно инстанциите за 5 човека са единствения начин да вдигнете репутацията си към множеството игрални фракции, всяка от които ви изкушава с вълнуващи сини или пурпурни предметчета, ако достигнете най-високото ниво на репутация към тях. Още по-отделно, за да можете да покорите някои от бъдещите вълнуващи места, като например Mount Hyjal, ще трябва да сте минали всички инстанции за 5 души, да сте достигнали определеан репутации с различните фракции, да сте минали Karazhan, да сте убили Lord Kazzak, да сте посадили поне едно иглолистно дърво в Южен парк и т.н. Споменавм всичко това, за да

изтъкна как на този етап фокусът на играта се измести от непрекъснатото висене в инстанции за 40 човека към такива за 5-ма играчи, което е изключително положително според мен. Единствената хардкор инстанция в момента остава Karazhan, където 10 души трябва да покорят повече от 10 боса. Всички други dungeon-и са с максимум 3-4 боса. Между другото, за тези от вас, които не знаят, американците от Death and Taxes успяха първи да покорят Karazhan, две седмици след излизането на експанжъна, докато няколко дни по-късно евро-ботовете от Nihilum успяха първи в света да помелят Gruul's Lair – единствената мината за момента инстанция за 25 души.

И тук по много елегантен начин пичовете от *Blizzard* са успели да оплетат тяхната идея за World PVP с PVE-то. На няколко територии има разположени стратегически обекти, които, ако се контролират то вашата фракция, ви дават бонус на поражението, което нанасяте докато сте в тази територия, а в някои случай ви дават и възможност да събирате специални значки от босовете на инстанциите в територията, които значки, както се сещате, са валута за закупуване на сини и пурпурни предметчета. Особено впечатление ми направи концепцията за неутралното селище Halaa, намиращо се в Nagrand. Фракцията, която го владее ще може да ползва тамошните търговци, да изпълнява куестите, които NPC-тата дават и да разменя събраните от убиването на противници в рамките на селището значки за ОЩЕ хубави предметчета. По-интересната част тук е, че за да превземете града от вражеската фракция, трябва първо да убиете всички пазачи на града, които са максимум 15, но всеки един от тях има стотици хиляди точки живот. Най-лесният начин за тяхното елиминиране е завладяването на гнездата на разположените в четирите края на града Wyvern-и и използването им за бомбардиране на пазачите. Докато вие хвърляте бомби върху нещастните гардове, играчите от вражеската фракция могат да разрушат завладените от вас гнезда, да ви дебнат като кацнете и да ви нацепят табаните. Като цяло купона в Halaa е пълен и ако пичовете от *Blizzard* успеят по същия увлекателен начин да въведат нови, ориентирани към двубоите между играчи елементи, ще спечелят сърцата (и портфейлите) на много повече хора. Допълнително за феновете на PVP-то има един нов Battleground, който (признавам си без бой) не съм пробвал, както и прословутата Арена, чиито първи сезон ще е започнал когато четете тези редове. И тук ще се събират т.нар. Арена точки, с които впоследствие ще можете да си купувате корави пурпурни предметчета, а шампионите на всеки сезон на Арената ще получават безплатни бързи летящи дракони, които могат да бъдат придобити само по този начин, т.е не могат да бъдат закупени, ерго ще са сериозен източник на самочувстие и рекорентна ерекция при подрастващите.

Между другото, ако все още четете тази статия, значи нещо не е наред с вас. Аз се изморих да пиша, а вие как не се изморихте да четете бръвтвежите ми ... не знам. Но щом така и така сте стигнали до тук, послушайте байно си Whisper и се занесете до най-близкия Пулсар даси купете **The Burning Crusade**, че

и оригиналния **World of Warcraft**, ако го нямате. В скоро време няма да намерите друга компютърна игра, която да запълва така хубаво времето ви. Пък знае ли човек, може да се срещнем някъде из Lightning's Blade или Neptulon, където се подвизават моите юнаци – мъжественият и могъщ таурен друид Doodly (/moo) и красивият и кокалест ъндед магьосник Cuddly (/flex). А дотогава keep your feet on the ground и stay away from the voodoo и 'сичко ше е ток и жица.

Шедьовър **9**

По-добра от:

World of Warcraft

По-зле от:

Една хубава sandbox игра

Визия: 8
Само защото енджина е вехт, не че Blizzard не могат.

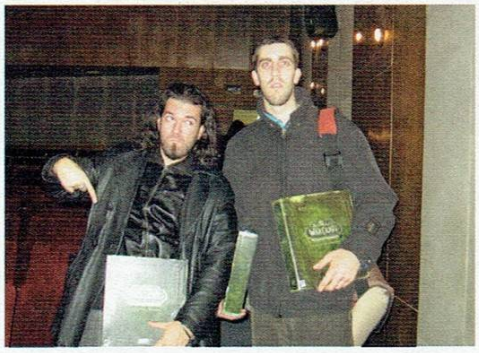
Звук: 9
Великолепен, както винаги, при игрите на тази компания.

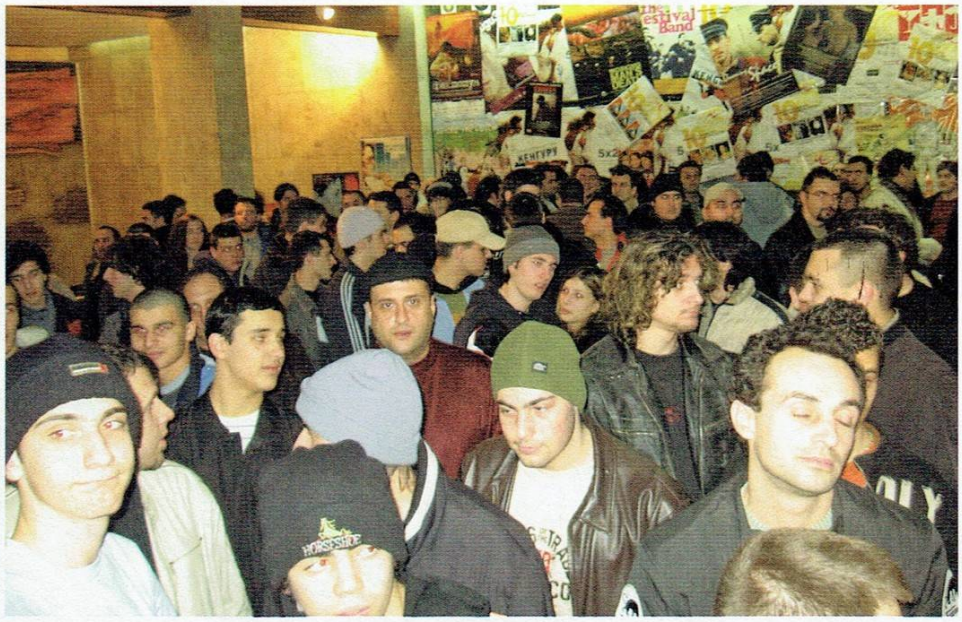
Геймплей: 9
По-добро няма да видим докато не излезе Warhammer Online, което означава поне една година. Ако на вас ви се седи на сухо една година, де...

Цикъл:10
Първия 70-то ниво герой в Европа бе налице 28 часа след пускането на експанжана. Правете сметка.

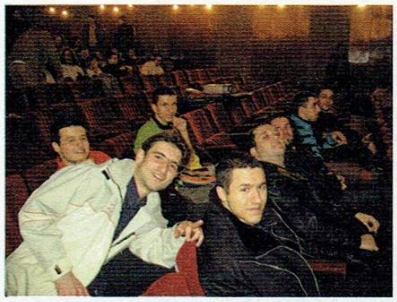
The Burning Crusade - BG Style

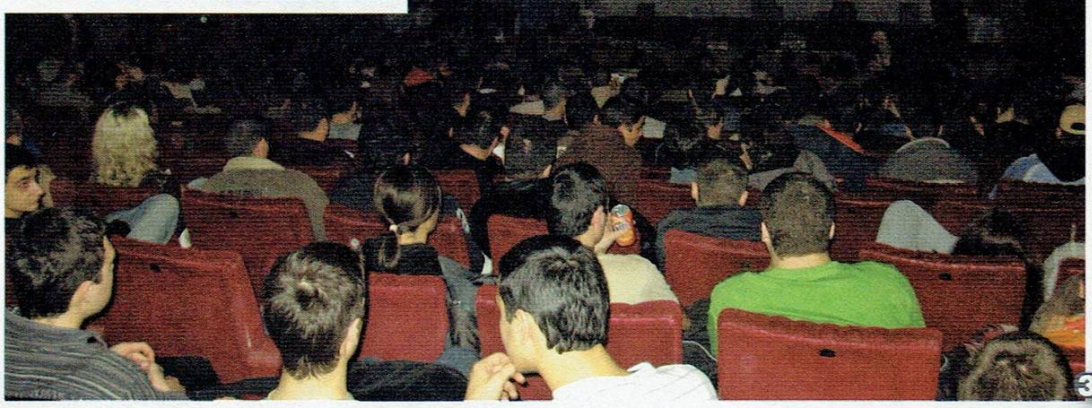
Om: **Koralsky**



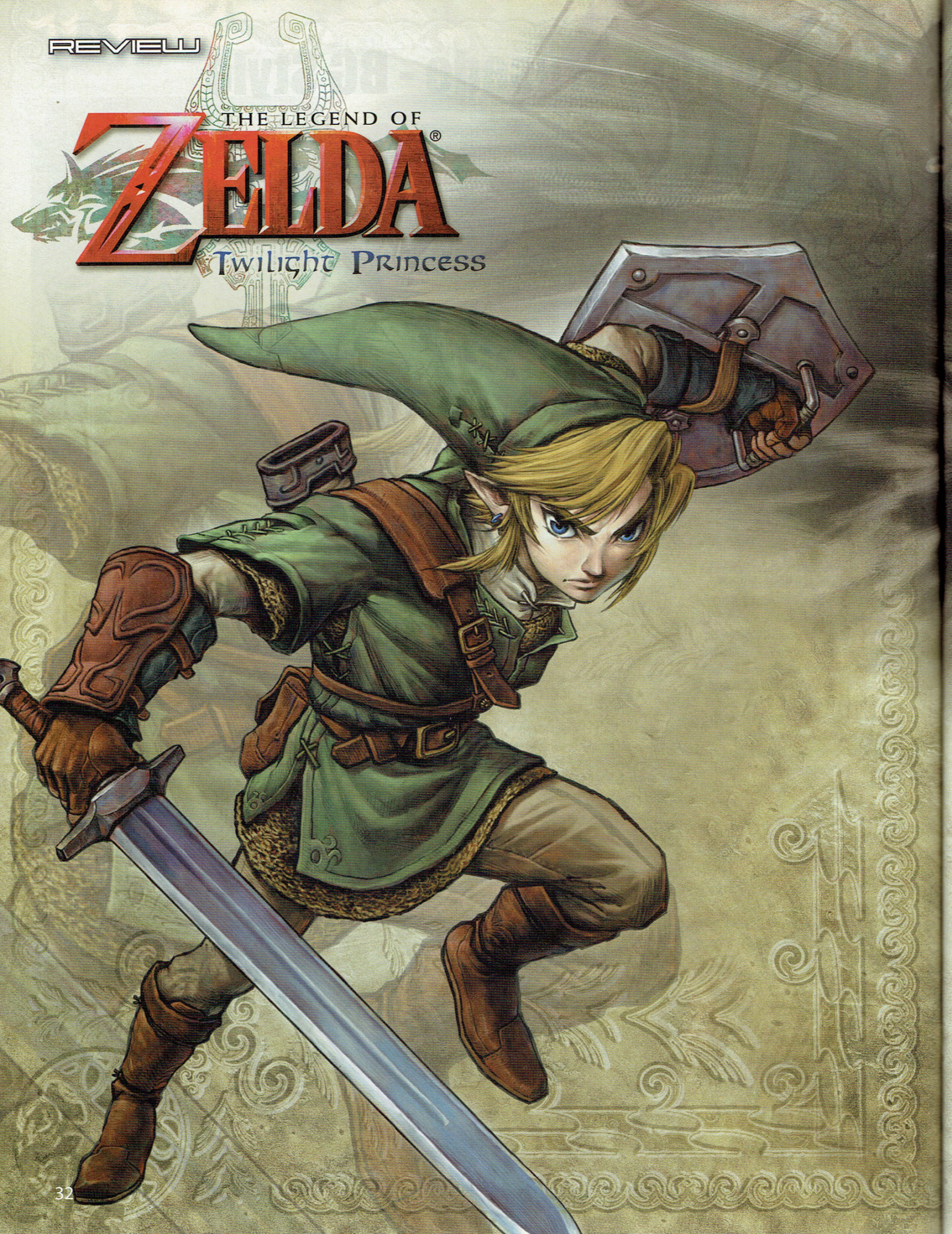


Палци високо горе. И българският **World of Warcraft** играч имаше честта да посрещне експанжъна за своята любима игра в лицето на **The Burning Crusade** по начин, близък до неговия събрат във Франция, Швеция, Германия, Англия и т.н. Разбира се, *Домът на киното* не е парижкият търговски център *FNAC*, *Media Market* в Берлин, а още по-малко е лондонският *HMV*, но това, което организира официалният представител на *Vivendi* за България – *Пулсар*, е голяма стъпка в правилната посока. Посока, която се надяваме с времето да приобщи българския играч към целокупното семейство на модерния западен плейър. Ако подобни прояви са прелюдия за това какво може и трябва да се случи на българския игрален пазар, то ние заставаме плътно зад всеки, който вижда развитието му по този начин. Началото на самото празненство беше в навечерието на световната премиера на играта и стартира в 22:00 в упоменатия кино комплекс. Над 500 ревностни почитатели на *Blizzard*-ския колос при *MMORGP* игрите се бяха стекли в хладната софийска вечер да приветстват старта на любимата си игра, както и да вземат със себе си предварително поръчаните копия от **The Burning Crusade**. Голяма част от екипа на *GW* също посети мероприятието. Естествено, до един бяхме разпознати от наши фенове. И мразени от мнозина след момента, в който моята свята личност бе грабнала под мишница три колектърс едишъна на Burning Crusade и под опеката на моите *телохранители-юджимбо* в лицето на *Snake* и *dooty* (виж снимките) се измъкна по обувки 45 номер в неопределена посока. Иначе, домакините от *Пулсар* се бяха погрижили посетителите да не скучаят и за секунда – на екрана в централната зала се прожектираха всички трейлъри и интересни подробности около създаването на **The Burning Crusade**, докато гладните и жадни можеха да се почерпят със сладории и безалкохолни напитки от импровизирания бар на сцената. За (наша) зла участ алкохолни напитки нямаше. Малко преди заветния час беше организирана томбола, в която участие взе всеки един от присъстващите, а наградите бяха крайно благоприятни за всички **WoW** geek-ове. Повече от задължително да отбележим и раздаването на повече от 100 оригинални тишъртa с гравирано логото на **World of Warcraft: The Burning Crusade**. В последствие разбрахме, че партито е продължило до два след полунощ (ние толкова време без алкохол просто не можем да издържим) и видимо недоволни не е имало. За финал ще повторим – вгигаме високо тролските си палци. Благодарим на *Пулсар* и истински се надяваме подобни инициативи да зачестят, а с тях и интересът към индустрията ни в България. Искрено се надяваме и други заглавия да могат да предизвикват подобен интерес у българския играч, защото само по този начин ще можем да вкусим от това, което виждаме по страниците на западните специализирани издания и телевизионни канали, посветени на игралната индустрия.





THE LEGEND OF ZELDA®
Twilight Princess



Жанр: *екшън адвенчър от трето лице*
Производител: *Nintendo EAD*
Разпространител: *Nintendo*
Сайт: *http://www.zelda.com/universe/game/legendzelda*
▶ GC ▶ Wii

The Legend of Zelda - Twilight Princess

От: Koralsky

Рупита ftw...

Силата на таланта се крие в неговата правдивост. Един от първите белези за появата на талант е умението. Талантът, приятелю, е също така и продължително търпение. За съжаление и най-малкото кривване в погрешна посока може да убие и най-големия талант. Примери – безброй, при това във всеки вид изкуство, всяка развлекателна индустрия, обществени и политически течения – навсякъде, където талантът има почва, на която може да се зароди и същевременно – развие. При екипите, разработвали всички големи **Zelda** игри за конзолите на *Nintendo*, той винаги е присъствал, бидейки основополагащ фактор за получаването на статута, който има франчайзът днес. И никога не е криввал от правия път. Ако в този момент отвориш Gamerankings, то неминуемо ще забележиш, че на върха на всички игрални платформи от няколко години неизменно стои именно приключение на Линк. Почти като по закон, всяка една нова **Zelda** влиза в топ 20 на същия сайт и остава там за неопределено време. Както и да го въртим, това си е постижение, с което не може да се похвали нито една друга гейм поредица. Целият ореол на **The Legend of Zelda** игрите не се дължи на осанката, която притежава най-известният елф в игралната индустрия, или на някакви графични висоти, а още по-малко – на сюжетни завои или безкрайни литри кръв. Дължи се на комплексност. Комплексност, която украсява по един абсолютно непринуден начин всяка **The Legend of Zelda** и която кара милиони играчи да издигнат поредицата на пиадестал, при все привидно детинската ѝ натура. Уникална е способността на *Nintendo* през няколко години да издават игра, използваща за своя геймплейна основа една и съща концепция, и въпреки това всяка нова поява на Линк да бъде крайъгълен камък за съответната година.

За принцесите – с любов...

Нова **Zelda** игра, нова необходимост от спасяване на принцесата, носеща същото име. Няма лошо. Дори напротив – макар и да не се радва на задълбочена и оставяща те без думи история, поредицата никога не е страдала от крайна клишираност, безидейност или целенасочена показност. Простичък, но винаги добре разказан сюжет, който оставя по нещо в играча, напомнящо му, че дръпнатият творец не е използвал перото си, за да напише известно количество страници сценарни бутафории, а увлекателна приказка за деца и възрастни.

Сюжетната линия в новата **Zelda Twilight Princess** следва добре отъпканата пътека на своите предшественици.

Изключвам факта, че играта се разпространява в две версии и за първи път предлага нов вид управление посредством уникалния контролер на *Wii*, притегателната сила на **Сумрачната принцеса** отново се крие в безкрайно увлекателния геймплей. От играча не се изискват отлични умения или висок експириънс с по-старите **Зелди**, а отдаване. Първично и непреднамерено. Просто изтърпи първия половин час селскостопански неволи и неусетно ще се впуснеш в може би най-голямата екшън-адвенчър игра, създадена до момента. Духовно продължение на **Ocarina of Time**, **Twilight Princess** е съчетала в себе си най-доброто от предшественика си, добавяйки свежа вълна от модерни нововъведения. Без обаче те да натежават по какъвто и да е начин. Направо е удивително как всеки един геймплеен елемент съжителства в перфектна симбиоза с останалите му събратя. И докато за едното просто удивление е достатъчна дори една минута, то за

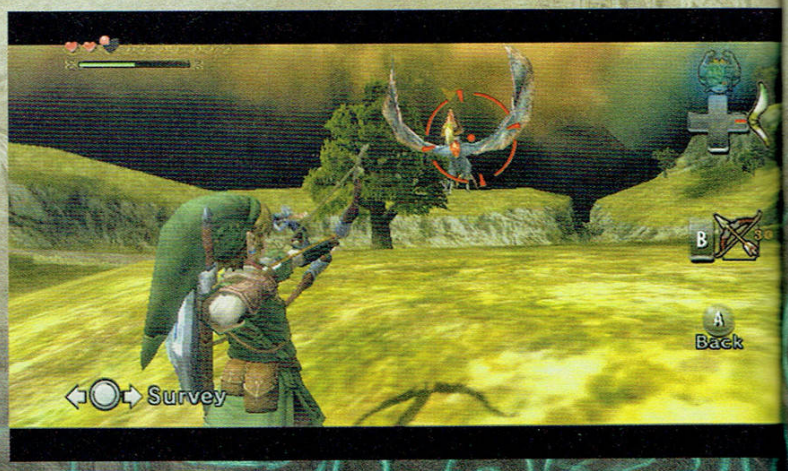
направата на нещо наистина удивително са необходими много години. В случая с **Twilight Princess** – три.

И така, три години след **Wind Waker** получаваш заглавие с коренно променена визия и начин на игра, базиран на този от анимационната **Зелда**. Отново ще обходиш познатите ти от **Ocarina of Time** локации – гориста местност, снежните и потъналите в лава територии и т.н. Мини игрите за пореден път са взели дейно участие в изграждането на геймплейната част, като някои от тях въобще не са мини. Например риболовът може да си мине за съвсем отделна игра и да обере продажбите на култовия **Sega Bass Fishing** (както и на актуалния риболовен смях, разнищен от господата Бакалов и Дишков след някоя и друга страница). С контролера на *Wii* пък дори видни рибари могат да се впуснат в дирене на по-голямата щука. И да забравят, че в 4 сутринта имат среща със съседа за невиртуален риболов в района на близкото езеро... Сноуборд частта от своя страна е абсолютно легитимен представител на една много сериозна уинтърспорт игра, която почти не отстъпва на класиките *Amped* и *SSX*. Имаш още сумо, кокоши полет (това трябва да го видиш с очите си, за да повярваш) и какво ли още не. По подобие на втория **Metroid Prime** за *GameCube*, в **Twilight Princess** на разположение ще имаш два свята. И докато спектралният уърлд, в който се подвизаваше Самус, в един момент доскучаваше ужасно много, то този, обхождан от Линк, не би те оставил в лапите на отегчението дори и за секунда. Именно в тази алтернативна реалност ще се запознаеш с изключително симпатичното същество от женски произход на име Минда, което ще ти бъде безценен помощник в множество ситуации. Там младият любител на зелените одежди Линк ще се изявява като мъжкия вариант на Аматерацу от **Okami**. С други думи – като вълк. Хубавото на цялата тая история се състои и в това, че вълчият облик на Линк предлага различна бойна система, различно взаимодействие с околната среда и нови възможности при интеракцията му с него. Реално погледнато спектралният свят е териториално копие на "светлия" такъв, с няколко съществени разлики. В спектралния всички човешки същества са духове, визията, по подразбиране, е доста по-мрачна, а във въздуха ще зърваш всякакви видове партикъл ефекти и блум светлини, променящи почти изцяло познатата от „нормалния" свят атмосфера. Трябва да отбележим също, че всяка нова местност трябва да бъде премината и в двата реалма.

Продължителността на играта варира между 50 и 70 часа, при скоростно преминаване на основните куести, без въобще да се занимаваш с второстепенните такива. Имай предвид, че някои странични задачи изискват до два часа за решаването им. Можеш сам да си направиш сметката колко огромна е **Twilight Princess**. Босовете в играта, по подразбиране, са юбер-куул и абсолютен еталон за изминалата 2006 година. Признаваме, че са малко по-лесни, отколкото очаквахме, но пък находчивостта, която трябва да вложиш при отстраняването им, компенсира това напълно. Останалата част от геймплея се придържа стриктно към тази на **Okarina of Time**, че и на **Wind Waker** – трепеш тролска и оркска паплач (основно) с нисък изкуствен интелект, колектваш рупиа като обезумял, тук-таме – пазаруваш. И така.

GameCube vs Wii

За наша радост успяхме да тестваме и двете версии на играта. Тази за *GameCube* ни изненада с прекрасна графична част, изключително удобен контрол и брилянтно озвучение. Тази за *Wii* със същото, но с "малката" разлика, че контролът там направо ни промени представите за това как могат да се играят екшън адвенчър игри въобще. Ще започнем с недостатъците на новото управление. Като за начало нямаш възможност да въртиш камерата около себе си. При *Wii* версията е предвидена единствено възможността да я фиксваш зад гърба на Линк. Друг недостатък при *Wii* контрола е невъзможността да вадиш своето оръжие и да използваш use функцията с различни бутони, което понякога води до конфузни ситуации. Пренебрегвайки тези дреболии обаче, дистанционното на *Wii* дава много по-пълноценно усещане. Дали се целиш от първо лице, или размахваш меча на Линк – свободата и улавянето на движенията променя възприемането на играта почти на 100%. Естествено, за да разбереш какво точно се опитваме да ти обясним, трябва сам да опиташ **Twilight Princess** с контролера на новата конзола.



Визия и звук

Че *GameCube* е конзола на повече от пет години, го знаехме. Че трудно може да ни изненада с нещо – също. В действителност се оказва обаче, че старите пушки все още не са казали последната си дума (и ако видиш последния трейлър на **God of War 2** за *Playstation 2* ще разбереш защо). Макар и текстурирането да не е на много високо ниво (на места – дори трагично), партикълс системата е една от най-добрите, които сме виждали някога, за която и да е платформа. В това число влизат *Xbox 360*, PC и *PLAYSATTION 3*. Зимното ниво например без особен проблем може да се мери като визуална достоверност с **Lost Planet** за далеч по-можещия хардуер на *Xbox 360*. Не знаем откъде са го изкарали тоя хардуерен ресурс програмистите на *Nintendo* от бедното кюбе, но след **Resident Evil 4** то още веднъж доказа, че може. Естествено, за отличната визуална част на играта спомага най-вече страхотният й арт. Лицевите анимации също могат да минат за еталон. Дори през 2007-ма година. Дори при втората генерация *Xbox 360* игри. Визуално разликата между *Wii* и *GameCube* на практика се състои единствено в поддръжката на режим за широк екран (16x9) при новата конзола. Версията за *GameCube* поддържа единствено 4x3. Лоудинг между отделните местности почти отсъства, но той така или иначе по принцип не е наличен при игрите, писани от *Nintendo*. Звукът до такава степен не би изненадал всеки, който е опитвал която и да е игра, посветена на зеления елф, че се чудим дали въобще да му обръщаме внимание. Ще споделим все пак, че миди мелодийките отново са на лице и отново нямаш озвучаване на персонажите. За сметка на това имаш едни от най-правилните пиукания и мънкания въобще. Всичките ми колеги единодушно споделиха, че е крайно време *Nintendo* да се замисли за пълен войс актинг и изоставяне на миди звученето, но по мое лично мнение самата сърцевина на играта, изградена през годините, ще се промени, при това – към лошо. Отново повтарям, че това е мое мнение.

Зелфически финал

Най-голямото качество на всяко изкуство е неговата искреност. **Zelda Twilight Princess** е искрена игра. Игра, която дава всичко от себе си. Не задължително за да ти се хареса. Тя дава, просто защото има какво да даде. Нещо повече – това, което дава, го дава в предозирани количества. **Twilight Princess** без никакво съмнение е най-голямото **Zelda** приключение до момента. По наше скромно мнение е и най-доброто **Zelda** приключение. Последната **Zelda** е поредното доказателство, че идеите и тяхната реализация са най-важни. А хардуерът стои няколко стъпала по-надолу от тях. Мълчаливо и без чак толкова шум, *Nintendo* отново сътвориха продукт, който ще се помни десетилетия напред. Продукт, който си заслужава всяко похарчено за него пени. Продукт, за който можехме да напишеш просто "не чети, а играй", и с това да приключим. Продукт, на който няма да поставим десет, само защото наистина не е революционен. Но е почти съвършен. Защото в световен мащаб едва ли съществува друг подобен екип, който да може да сътвори толкова комплексно и физически огромно приключение, което да има толкова малко слаби черти. Всъщност, чудеса има там, където вярват в тях, и колкото повече вярват, толкова повече те се случват. Мисля, че последното изречение казва всичко, което мислим за последното класно творение на *Ninrendo*. Грамотна работа. Японска...

Legend of Zelda: Wind Waker

секса с любимия човек след шестия месец...

В *Wii* версита на **Twilight Princess** Линк борави със своята дясна ръка, въпреки своите отявлени левичарски предпочитания. Лично Миямото е взел решението, продиктувано и от желанието на милиони играчи десничари Линк в *Wii* варианта да обърне... ръцете. Проблемът, пред който са били изправени от *Nintendo* обаче, е бил, че при портването на играта от *GameCube* към *Wii*, всички карти, босове, модели на различните персонажи са били напълно завършени. И съответно – съобразени с левичарските наклонности на Линк. Решението, взето от *Nintendo*, е било да обърнат по хоризонтала цялата *Wii* версия. И така, във финалния вариант на *GameCube* версията Линк си е останал левичар, а картите и моделите – непокътнати спрямо оригиналната концепция. Докато при *Wii* версията целият свят е обърнат наопаки. По този начин например, в *Wii* варианта, слънцето и луната се придвижват по небесната шир от запад на изток.

Визия: 8
Великолепна! Не може напълно да скрие натежелите годинки на своя оригинален харуер, но от друга страна пък е повече от задоволителна.

Звук: 8
Пиу-пу – чек. Миди – чек. Липса на воис-актинг – чек. Цялостно качествено звучене - чек

Геймплей: 10
Ето тук обаче ще го използваме – „не чети, а играй"

Рупита: 10
Няма такава парична единица, за която да расте в храстите и нивите на хората. Евро ли? Рупита for life!

Жанр: екшън от трето лице | **Производител:** Capcom
Разпространител: Capcom | **Сайт:** http://www.lostplanet-thegame.com/
▶ X360

От: **Snake**

Lost Planet: Extreme Condition

Студено, Сарсот, студено...

Много ми се искаше да започна тази статия с някакво особено лирично въведение тип "И докато вятърът свиреше ледената си песен насред замръзналите кости на един мъртъв свят, огънят на едно отмъщение и топлината на една любов ще го дарят с надеждата на първия, искрящо изумруден стрък трева." Или нещо от сорта. Видно е и с просто око, че **Lost Planet** успя някак да се размине с лириката. Тя така и не успя да предразположи думите ми да я възпеят по подобен начин дори и след особено активен, седемчасов петинг, по време на който новото екшън отроче на *Сарсот* настоятелно стимулираше някои твърде важни ми ерогенни зони, включващи едри пушки, едри мекове с *още по-едри* пушки, грандомански експлозии, спиращи дъха гледки и спиращи по още по-категоричен начин дъха монстри с олимпийски размери. Трябва да изкривя до откат мрачната си душица, за да кажа, че играта е лоша. Напротив дори. Това е един от мъст хев екшъните от ново поколение. Просто разсъждавайки колко повече можеше да бъде **Lost Planet**, няма как да не те хване яд.

Пич, къде ми е планетата?

Сюжетът на играта е възвишено витиеват и напомня по изискаността на идеите и елегантността на изказа си, ранния Гьоте. Човечеството отива да колонизира щастливо планетата E.D.N. III. На планетата това видимо не й допада, защото стоварва върху колонизаторите местната фауна, представена от едни особено неприятни буболечки, наречени Ейкриди, надарени от майката природа със зъл нрав и бронирано телосложение. Човечеството тръгва да бяга панически, защото изтребването на бубите му идва малко нанагорно, докато някакъв особено креативен биологичен гений не се светва, че слабото място на буболечките е гъзъ. Въоръжено с това безценно познание, човечеството започва да стреля буболечките в гъзъ, изравнявайки по този начин шансовете в схватката. В хода на стрелянето се установява, че освен че им е слабо място, гъзъ на буболечките всъщност представлява и някакъв да-си-ебе-майката колко могъществен и невиждан източник на енергия и човечеството започва масово да обезчестява анално животинките.

Гениално изградените персонажи стъпват върху този сетинг и разгръщат със страшна сила личните си драми. Главният ти герой очаровително напомня на Мао Дзе Дун на млади години, обаче се казва Уейн, за да е по-куул. Насред някаква схватка баща му бива премазан от особено тлъст брънбар с благозвучното име Зеленоочко (Green Eye), а нашето момче остава да мръзне насред някакви преспи и е спасен от трима ренегати: белокос ариец с руски корен на име Юри, девойка с лилава коса, която не я запомних как се казва, защото я зяпах в циците, и обичайното хлапе техно-гийк Рик. Уейн е налазен от люта амнезия, като в общи линии помни само името си, от кой край се държи пушката, за да не се простреляш в ташаците, и фактът че Зеленоочко е убил тати и респективно – Ейкридите следва да бъдат изтребени до крак. Водени от свои подмолни цели, тримата ренегати решават да го използват именно за последното, а последвалата сюжетна плетеница може да накара и Уве да се почувства интелектуалец.

Обобщено, историята на **Lost Planet** напомня на секс между сумисти – ясно е че я има и в пристъпи на

перверзия ще ти е любопитно да я видиш, но като цяло не е много-много за пред хората. Не, че не сме виждали и по-тъпи игри, но настоящата дразни неистово с факта, че наместо да си кротува в би-мууви нишата, където принадлежи, и да ни залива с екшън сценки с развъртяна камера и уан лайнъри (за справка – **Gears of War**, който буквално удря сюжетното бинго без на практика да има сюжет) **Планетата** е претъпкана с претенции, сюжетни обрати, умилително безумен драматизъм и разточителни кътсценки, сякаш е най-малкото новият **Metal Gear Solid**.

Ice Ice Baby

Добрата новина в случая е, че техническата реализация на **Lost Planet** е толкова брилянтна, че не само успява да измие срама от семеизпразванията на сценарния отдел, но и изгражда великолепна и плътна атмосфера, въпреки неистовите усилия на капкомските писачи да я осерат. Един единствен поглед ти стига, за да повярваш, че това там, в телевизора ти, е истина. Че се намираш на една забравена от бога планета. Загубен сред необятните снежни полета, с издигащите се сред искрящата бела-та руини на изоставени мегаполиси; загубен сред тишината на мъртвия, покрит с лед бетон, затихнал в очакване на истеричните крясъци на поредната зимна буря... или на поредния изскачащ изпод леда, пищящ Ейкрид. Дори един единствен миг насред тази студена красота може да изкупи всеки лев от парите, които си дал за играта... че дори и за конзолата. А ако подобно изказване ти се струва пресилено, значи просто не си виждал **Lost Planet**. Защото изкуството, приятелю, изкуство, каквото от *Capcom* са сътворили за пореден път, то просто няма цена. В този ред на мисли, дори зеленината в *terraforming for dummies* финалът шокиращо успя да ме разчувства в цялата си комичност, именно благодарение на тази изградена от визията атмосфера.

Прочее, колкото и отвратено да извръщаш глава от кът сцените, развиващи гореописаните сценарни говна, обърни внимание на великолепното дигитализиране на популярната актьорска мутра (поне в родната му Корея, де) на Лий Бюнг Хун, в ролята на Уейн. Некст-дженът, чиято липса люто критикувах през 2006 започна да се разгръща край мен с все по страшна сила, поне на визуално ниво.

Извън чисто визуалното си съвършенство, **Lost Planet** се радва на идейни и разнообразни нива (е, не че схванах защо нашето момче си ходи с кожухчето и из устенцата му се изнизва пара дори и насред вулканите, докато навсякъде се лее лава, ама да не издребняваме) и адски добри като дизайн и реализация буболечки и мекове (при все, че малко по-голямо разнообразие в редиците и на първите, и на вторите нямаше да навреди). Като цяло, изключе една-две недомислици, в които ще забием обвинително пръстче след малко, на ниво техническа реализация **Планетата** е продукт от най-високо качество.

Във всеки случай, след успеха на **Dead Rising** и **Lost Planet**, от *Capcom* са били заети с молби да лицензират своя MT Engine, който ще задвижва и **Devil May Cry 4** и **Resident Evil 5**. В отговор японците са се поклонили учтиво и са споделили, че това ще им коства твърде много време и персонал, така че за момента предпочитат да се съсредоточат върху създаването на още по-добри и красиви игри с него. Не можем да отречем, че тарикатите наистина крият асо пика в ръкава си.

Coldplay

Геймплейната механика на **Lost Planet** е завъртяна около две основни неща – безспирен екшън и една джаджа, наречена "хармънайзър", явяваща се предпоставка за първото. Уейн (както и двама-трима от другите централни персонажи) имат вградени в себе си въпросните хармонизатори, които се тяхната благословия и проклятие. Идеята е, че хармънайзърът изисква да бъде захранван постоянно с термална енергия (онази от гъзъ на буболечките), която лекува светкавично всяко нараняване по тялото на нашето момче, но липсата ѝ моментално води до светкавичен спад в жизнените му сили, сякаш си оставил Разиел на диета с ограничено съдържание на души. Като теглиш чертата, установяваш, че при достатъчни количества енергия можеш да удържиш няколко челни сблъсъка с особено целеустремен танк, но при липсата на такава ще си умреш като премръзнало псе, дори и никой да не ебава да се бие с теб.

Уловката е, че запасите ти от термална енергия ще спадат непрекъснато със скорост от приблизително точка в секунда, ако не правиш нищо, и далеч по-бързо, ако използваш енергийни оръжия, управляваш мекове или си поел демидж и регенерираш. Гореспоменатата връзка на хармънайзъра с лютия екшън се състои във факта, че – освен едни разпръснати по картата уейпойнтове и някой и друг контейнер – единственият ти приток на енергия са убитите врагове, пускащи едни червени T-ENG локвички, които ти чинно трябва да си обереш. По тази причина единственият начин да оцелееш, е да не се мотаеш излишно, а непрекъснато да се буташ в мелето и да убиваш някой или нещо, за да не починеш по особено дебилен начин от бездействие. Емблематичен случай за правилото, че **Lost Planet** трябва да се играе бързо и без размотаване, е моментът, когато батьо ти Снейк, удобно разположен върху един мост и въоръжен със снайпер и базука, беше добарал удобна позиция за стрелба и прочисти два батальона войници, пет-шест мека и четири стационарни ракетни установки, заели нагло долината, през която моят Уейн трябваше да мине. Цялата тази операция премина брилянтно без да загубя дори точка живот... и малко по-късно бях особено изненадан мъртвец, защото енергията ми се беше изчерпила, а труповете на враговете ми, заедно с термалните кристалчета, отдавна бяха изчезнали в долината под мен. Правилният начин за преминаване на ситуацията всъщност се състоеше в скачане насред кютека, прегазване на всичко живо без оглед на щетите, които поемам (защото при постоянен приток на енергия си практически безсмъртен) и смело продължаване напред през нивото.

Остави тактическите прийоми за другаде. **Lost Planet** издига в култ правилото първо да стреляш, а после да мислиш, защото мисленето води до наказания, а стрелбата – с каквото и да е, по каквото и да е – носи облаги. Което всъщност е великолепно. **Планетата** е първичен аркаден екшън от старата школа, в който убиваш големи буболечки с големи пушки и продължаваш смело напред. Ако кътсцените бяха подобна на геймплея олдскуул класика, без колебание бих забил на капкомското отроче девятка, че даже и десятка, дори и само заради носталгията. Заради факта, че вече не правят игри, които забавляват на абсолютно първично, *дивашко* ниво, оставяйки мозъка ти в стендбай режим.

Извън съобразяването с хармънайзъра, за геймплея няма кой знае какво за казване. Можеш да се разхождаш пеш или да управляваш разнообразни мекове (тук наречени VS-и), като всеки различен модел се радва на различни специални умения, които са без значение, и огромни пушки, които са от *огромно* значение. Кажи ми честно, на кой му пука дали VS-ът му може да скача на височина, да се глайдва ефектно или да се трансформира в моторна шейна, при положение че зад двата ти тригъра се крие огнева мощ, способна да прати в пъклото цели градове, а всичко, което се иска от теб, е да ги придърпаш лекичко. Още по-весело става, когато установиш, че Уейн е яко копеле и може да помъкне на ръка всяко едно предназначено за мек оръжие, разнасяйки адската мощ, сякаш е пазарска торба.

Всъщност, каквото и да ти напиша на тези страници за **Lost Planet**, то няма да прозвучи убедително. Тази игра трябва да бъде усетена. Нейната сила не се крие в *конкретни геймплейни аспекти*, подлежащи на рецензентски анализ. Тя се крие в *конкретни моменти*, когато не виждаш нищо заради дима от пореднатa експлозия, полепнал си от зеленатa слуз на десетките избити буболечки, край теб се сриват ледените блокове на някаква ненавременна лавина, а ти продължаваш да стреляш насред

От: doomy

Второ мнение

За да не повтарям колегата, чието мнение напълно подкрепям, ще ти споделя какво е *за мен* **Lost Planet**. А именно – второто *истинско* екст джен заглавие след **Gears of War**. И то не само заради смазващата визия, ами също така и поради забавлението, което ми донесе, при все краткостта си и немалкото проблеми. Проблеми, без които играта щеше да се намира в плашеща близост до моето понятие за *съвършен* модерен ентъртейнмънт.

Какво ми досади? Вървеността на Уейн, включваща постоянните му падания и търкаляния както и леката липса на разнообразие от гледна точка на мисии. В смисъл – ако някой е чел брифингите – честито, излишни са! Кое обаче ме кара да ти препоръчам **LP**: за техническата част вече се спомена многократно, но да потретя – *изключително* красиво заглавие, притежаващо спиращи дъха ефекти; доста динамичен екшън, напук на вдървения главен персонаж и нуждата от привикване към контролите; култови моменти, като едно спускане с въже в гъмжаща от ейкриди пещера; крайно идейни и мащабни бос енкаунтъра (на места наподобяващи сблъсъците от **Shadow of Colossus** дори); забавни с наивността си кътсцени.

С думи прости – кратко, на места противоречиво, но в крайна сметка пълноценно изживяване. Зависи какво очакваш, разбира се.

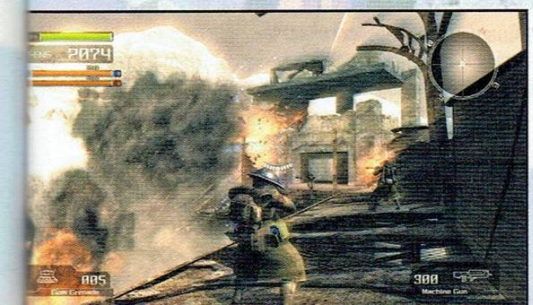
изпълнилите телевизора ти черни вълма с шестцевната си картечница, воден от надеждата, че изстрелите ти все още попадат в правилната телесна част на чудовищния Ейкрид с размерите на спретната кооперацийка, който понася демидж единствено ако го улучваш в топката на опашката.

Това е **Lost Planet**. Всичко останало са просто думи.

Хитовете на Планета "Пайнер"

За съжаление **Lost Planet** не е просто резултатът от уравнението "лоша история" + "чудовищно добър екшън". На чисто геймплейно ниво играта се радва на няколко недомислици, които може и да не помрачняват цялостното ти адреналиново усещане, но пък помрачняват портфейла ти, разделил се със 140 лева за нея. Първият и най-основен проблем е, че **Планетата** е кратка дори и за съвременните стандарти. Аз лично я минах за 4 часа и 11 минути (!) на easy и за 6 часа и 3 минути на normal. Най-големият ташак се крие във факта, че в тотален разрез със съвременните хитринки на производителите, **Lost Planet** не е умишлено удължена, а умишлено *скъсена*. Нали помниш какво ти казах за енергията и хармънайзъра ти. Ха сега си помисли дали си струва да губиш време в излишно размотаване, за да изровиш сикретите из нивата, или е по-добре да прелетиш на скорост през всичко, за да можеш да пристигнеш при боса, очакващ те в края на всеки левъл, с 8-9000 точки енергия, даващи ти шанс да го сразиш без право на обжалване.

Всъщност краткостта не би била чак такъв проблем, ако играта предлагаше поне някакво минорно разнообразие в развитието на ситуациите, предполагащо към преиграване или малко по-читав мултиплеър. Кооперативен режим също липсва, което е пълно безумие, при положение че кътсцените намекват, че из нивата на моменти се разхождате по двама-трима човека. Той **Gears of War** също се минава за под десет часа, но развиващите се винаги по различен модел престрелки и страховитата мрежова игра удължават живота му с месеци. Уви, **Lost Planet** няма да се радва на подобна благословия.



Извън всичко това, дори и похвалената техническа реализация не е на нивото, на което ни се искаше да бъде. Има проблеми с клипинга, контролът е леко дървен, като на места Уейн прави буквално каквото му скимне, а не това, което ти искаш от него. Не, че съм очаквал насред снеговете да се развее червеният шлифер на Данте, но честно казано досега *Сарсот* не са правили игра, чийто основен герой да ми е до такава степен антипатичен (на ниво история) и чужд (на ниво контрол). Да не говорим, че може и да е много реалистично през 90% от игралното време всичко, което виждаш, да са експлозии и пушек, но в един момент тоталната преексплоатация на иначе великолепните визуални ефекти ти полазва злокобно по нервите и те кара да целуваш страстно оптиката на снайпера си, даващ ти възможност да се отдалечиш поне за малко от бойните действия.

Lost Planet is great to visit (but you wouldn't want to live there)

Заключението? **Lost Planet**, при все всичките си недомислици, е един от задължителните екшъни на сезона и една от най-красивите игри за набиращата все повече мощ нова конзола на Майкрософт. Без да е ледената симфония на съвършенството, която очаквахме, това определено е един адреналинов и мащабен екшън, способен да осмисли цената си и времето ти. И правещ поредната мъчително бавна крачка към бъдещето на гейминга. А ако трябва да ти разкрия подлата си журналистическа идейка, скрита под думите на тази статия, тя е да те разочаровам достатъчно, за да може **Lost Planet** да ти даде всичкото удоволствие, което не успя да даде на мен, паднал от висините на хайпа.

Така че стига рецензентски глупости – грабвай базуката и се втурвай насред виелицата.

Бюнг-хун Лий

Образецът, по който е създаден Уейн в **Lost Planet**, всъщност е доста нашумял в последните години корейски актьор и голям любимец на колегите dooty и Jeru. Пичът е роден на 12-ти юли 1970-та година. Сред филмографията му се намират ключови участия в крайно симпатични филми като **Joint Security Area**, фрагментът **Cut** от **Three... Extremes** (и двата дело на любимия ни корейски режисьор Чан-Уук Парк), както и доста приятната и появила се неотдавна якуза-драма (или гангпе-драма, ако трябва да се съобразяваме с корейските престъпни реалии) **A Bittersweet Life**. В момента е сред най-търсените актьори на Изток, като режисьорите го дебнат не само заради актьорския му талант и визията му, но и заради добрите му познания в бойните изкуства и по-специално таекуондо. За съжаление в **Lost Planet** колоритът му е малко или много поизгубен сред глуповатите към-сцени. Жалко.

Откроява се 7

По-добра от:

Neo Contra

По-лоша от:

Gears of War

Визия: 9
Великолепна! Добре измислени нива, гениален дизайн на чудовищата и мекоотите и може би най-добрите партикъл ефекти в гейминга към днешна дата.

Звук: 7
Великолепни звукови ефекти, надъхваща музика и озвучаване на персонажите в най-добрите традиции на театър "Съзал и смях". Или поне на второто.

Геймплей: 7
Големи монстри, големи роботи, големи експлозии, мащабни нива и толкова безсърдечна преексплоатация на десния притъ, че заслужава да му плащат вредни, мимят.

Олдскуул арканост: 9
Основният принцип тук е стреляй докато имаш муниции, после сменяй пушката или меча и продължавай да стреляш. Играта реално наказва всеки миг, пропиян в излишни размисли.

От: **AlDim**

Lost Planet - Online Battle

Също като сингълплейър кампанията, онлайн мачовете в **Lost Planet** са пълни както с брилянтни попадения, така и с пълни идиотии.

Първото нещо, което ще ти направи впечатление, е че стандартното трупане на фрагове е заменено от иновативна точкова система. Резултатът ти се увеличава с избиване на врагове, унищожаване на VS-и и активиране на добре познатите от кампанията Data Post-ове и се намалява с всяка смърт или убийство на съотборник. Тази идея, комбинирана с липсата на каквито и да е начини за възстановяване на здравето, кара играчите да се замислят преди да се втурнат в самоубийствена атака.

Дизайнът на осемте карти е страхотен. Визуално са в тон с природните и индустриални пейзажи в сингъла и предлагат разнообразие както от огромни области, пълни с VS-и и turret-и, така и от малки, затворени нива, в които смъртта дебне зад всеки ъгъл. Освен това наличието на кука за придърпване (с която можеш да прескачаш препятствия и да се катериш до по-труднодостъпните места) ги прави доста вертикално разчупени, без да има нужда от стълби, трамплини и други типични за жанра решения.

Всяка от картите е пригодна за който и да е от режимите на игра: Elimination, Team Elimination, Post Grab и Fugitive. Първите три всъщност са просто по-префърцунени имена за обичайните Deathmatch, Team Deathmatch и King of the Hill. Колкото до Fugitive – в него един от играчите е преследван от всички останали, които трябва да свалят точките му до нула. Това на пръв поглед изглежда като интересна идея, докато не усетиш, че в по-големите карти шансът дори да *видиш* бягащия нещастник е нищожен, и май само на него му е забавно.

Най-приятни са стандартните отборни режими. За разлика от Elimination, в чийто хаос недостатъците на контролите и механиката на **Lost Planet** лъсват като ейкридски задници, те са доста по-малко фрустриращи и показват истинския потенциал на иновациите в играта. А именно – тактическа употреба на VS-ите и люта борба за всеки Data Post из картата.

Сигурно си се зачудил какви са тия идиотии, за които намеквах досега. Най-абсурдното дизайнерско решение е свързано с трагикомичното постоянно падане при сблъсък с експлозивна ударна вълна, пренесено от сингъла. А именно – свалените на земята не могат да бъдат убити. Дори да си изпразниш целия пълнител в тях, те просто си стават кротичко и, ако не са тотални ламки, ти пуцват един между очите. Почти толкова брутализиращ е начинът, по който е "решен" проблемът на риспоунващите се нещастници – просто и тях са ги направили неуязвими! Няколко дълги секунди те са същински машини за смърт, от които единственото спасение е паническото бягство.

Освен това, макар и да не е решаващ фактор, на мултиплейъра му липсва така нужната за чистите шутъри първичност. Явно с идеята да прегърнат по бащински целия мейнстрийм от дечица с пискливи гласчета (докато им бъркат в джобчетата за паричките, пестени от закуски), *Сарсот* са направили насилието безкръвно и от постно по-постно. И, както ще забележиш още докато си търсиш игра, явно са пожънали огромен успех, защото на малчовците не можеш да им затвориш големите усти.

Друг проблем е свързан с липсата на регионални ограничения. Участието на хора от всички краища на света може да изглежда като чудесна възможност за завързване на интернационални приятелства, но реално е дразнеща пречка. Ту допринква някоя злополучна душа, опитваща се да ти обясни комплексната си отборна стратегия на патагонски, ту се лагваш, докато Тоши от Япония те пълни с ракети, ту ставаш свидетел как половината хора се дропят при началото на мача.

Като цяло мултиплейърът на **Lost Planet** е противоречиво преживяване, което може и да ти допадне, ако успееш да преживееш сериозните му проблеми, но не е кой знае каква конкуренция на големите в жанра.

Dressed to Kill:

Workshop Тениските

Както много добре знаеш, ние не сме стандартната медия, която просто ти сервира всеки месец смляна от екипа информация за случващото се в геймсредите. Ние не обичаме да се ограничаваме в приети за традиционни граници, но за сметка на това обичаме теб и винаги искаме да те изненадваме. Къде приятно, къде неприятно, това не е от значение. Едно е сигурно – никога няма да тъпчем на едно място и да станем скучни.

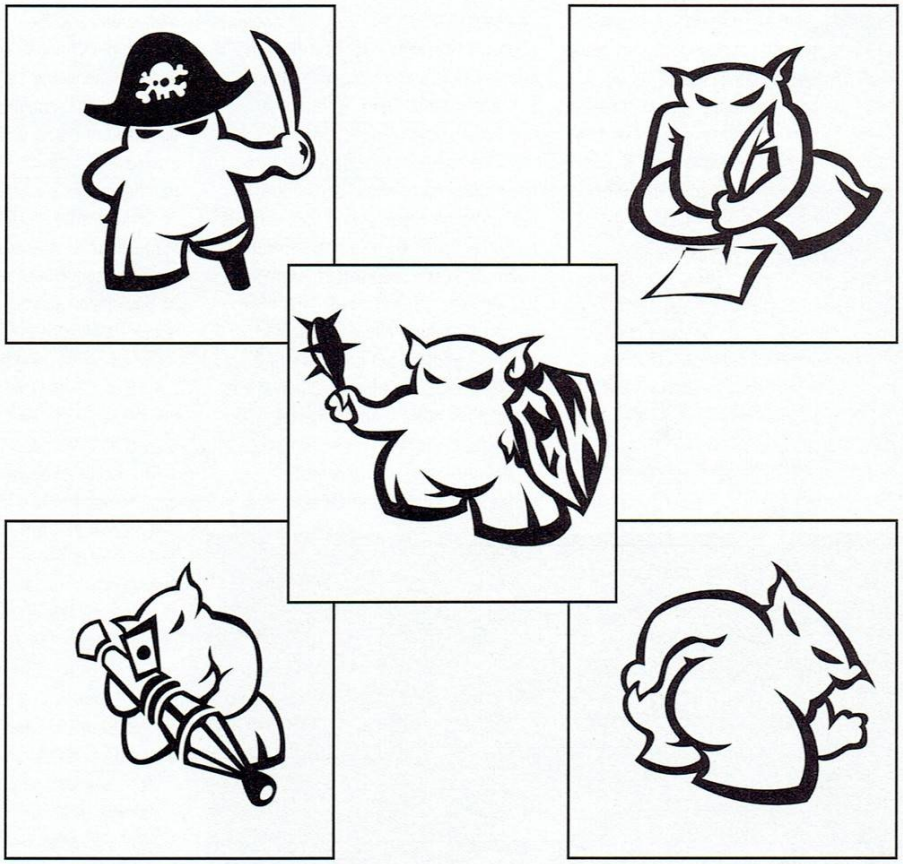
GW армиите вече имат своята униформа!

И по-точно – богат набор от униформи. Всеки може да си поръча от новите **Workshop** дрехи, които достигат до вас благодарение на колаборацията ни с пичовете от www.teniski.be които са една много бързо развиваща се и отговорна фирма. Демек – точно обратното на нас. Неин предмет на дейност е печат върху текстил – тениски, шапки, блузи... каквото се сетиш! Е, как може баш за това да се сетиш?! Мръсник! Има си татуировки за тази работа, но чуваме че боляло. Както и да е. Сайтът е изключително удобен за навигация, а възможностите при избор на щампи, цветове, размери и всички други елементи са повече от задоволителни.

Новият момент спрямо миналия месец? Драстично развитие на текстилните ни идеи. Освен върху тениски, вече можеш да си поръчаш любимия трол върху суичъри, шапки, блузи с дълъг ръкав, потници и каквото още се сетиш. Можеш да добавиш собствен надпис към нашето лого (примерно "Дишков е секс машина") или някаква друга шаренийка, и да избираш между седем цвята на дрехата и шестнадесет цвята за щампата.

Как да се сдобиеш с наша дрешка? Елементарно, Уотсън. Отиваш на www.teniski.be, регистрираш се (става за секунди и може да ползваш различни отстъпки и бонуси), избираш "Партньорски тениски" от менюто в дясно, кликаш на тениската с добре познатия ти трол и... можеш да развихриш креативната си фантазия. След като си се спрял на конкретна щампа ще можеш да избереш вида на дрехата, мястото на тролчето върху нея, цветове, размери, мъжки и дамски модели... абе изобщо – кам он ин, Уъркшоп лавърс!

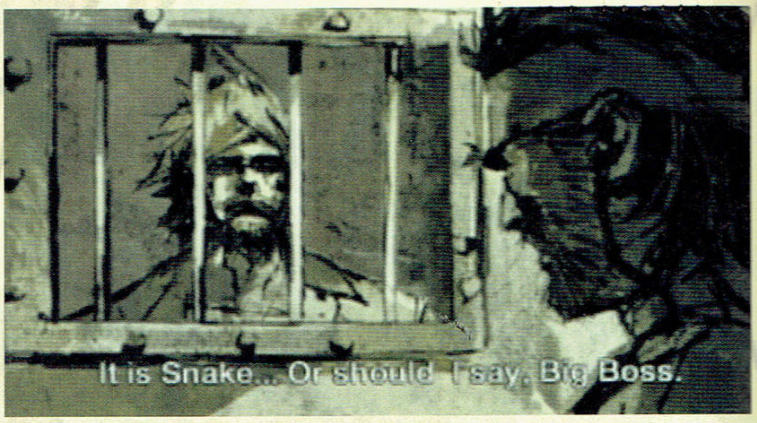
Когато си готов, избираш "Прегледай и купи" от менюто "Моята поръчка" и след финално одобрение и калкулация на общата цена, натискаш бутона "Поръчвам". След което остава единствено да очакваш куриерите да позвънят на вратата ти. Ако не са куриерите, а ислямски фундаменталисти, примерно, не им отваряй, че ще ни тежиш на съвестта. Ако си папкал, спинкал и тренирал джудо пък, на съвестта ни ще тежат ислямските фундаменталисти. В този случай се отърви внимателно от телата, защото лошите хора ще ти вземат новозакупената тениска, като те вкарват в затвора.



Жанр: stealth action | **Производител:** Kojima Productions
Разпространител: Konami | **Сайт:** www.konami.jp/mpo/

Om: **fall**

▶ PSP



Metal Gear Solid: Portable Ops

PSP най-накрая получи "правилния" Metal Gear

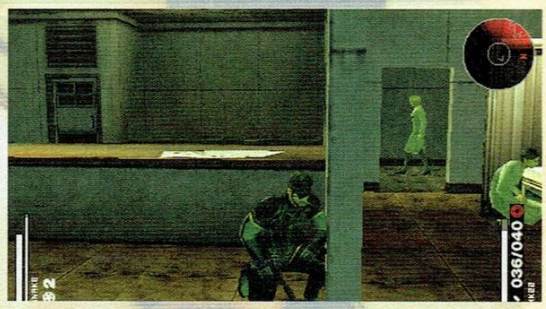
Дълго обмислях какъв увод да има тази статия и по какъв точно начин да представя настоящото заглавие, и в крайна сметка стигнах до заключението, че... представяне просто не е необходимо. Говорим си за **Metal Gear Solid** – един от най-популярните франчайзи през последните години, както и един от последните козове на *Sony* в конзолните войни. Почти свръхестествената способност на *Kojima Studios* да създават невероятно качествени заглавия обрича всяка **MGS** игра на успех, независимо от платформата, цената, края на света и каквото там се кани да застане на пътя й. По тази причина не е учудващо, че след двата тактически PSP експеримента, от *Sony* решиха да заложат на сигурно и се върнаха към змийските корени. Още от първите скрийнове беше ясно, че се готви нещо огромно, но финалният продукт надмина и най-смелите ми очаквания и се нарежда заедно с останалите змийски приключения в залата на **MGS** славата.

Действието се развива през 1970 г. и хвърля светлина върху събитията от живота на легендарния Naked Snake, сега вече носещ титлата на Big Boss, преди създаването на Outer Haven в оригиналния **Metal Gear**. Поредната му мисия го изпраща да проучи тайна съветска база в Южна Америка, където обаче е скоропостижно пленен и затворен от мистериозния Gene, лидер на разбунтувалите се FOX. Те са привлекли охраната на базата на своя страна и са създали нация от войници, доста подобна на митичния Outer Heaven, идеята за който присъства почти във всеки **Metal Gear**. В затвора срещате младия Рой Кембъл, който тук все още е зелена барета, и заедно повеждате мини война срещу FOX и доста сериозното присъствие на добре познатите ни съветски войници, които обитават платото. Историята бързо се завърта около мистериозното наследство, което всички се опитваха да докопат в **MGS3**, супер войници, предателство, семейни вражди и други типични за серията темички.

Действието е доста многопластово и отново засяга теми за лоялността, политиката и факта, че приятелите лесно се превръщат във врагове на бойното поле. Ще се запознаете с някои елементи от кървавото минало на Big Boss и донякъде ще разберете мотивите, подтикнали го към бъдещите му действия. Освен това лошите в новия **Metal Gear** са създадени с доста вдъхновение и са адски интригуващи и запомнящи се герои, в контраст с някои недотам обмислени босове в предните игри. Доста дискутиран факт е липсата на характерните за поредицата пространни и придвижващи историята към сцени и замяната им с анимирани комикси. Въпреки че това най-вероятно е направено, за да се спести място на UMD-то, личното ми мнение е, че комиксите са много умело създадени и пасват страхотно на базирания на мисии геймплей, предвиден да се играе на малки порции. По този начин се създава и един малко по-добър баланс между геймплей и история, до голяма степен раздвижващ действието.

По отношение на механиката на игра **Portable Ops** е класическо заглавие, черпещо с пълни шепи от натрупания в **MGS** опит. По тази причина моментално ще разпознаете добре познатите геймплейни похвати от предишните части с няколко изненадващи, но много интересни нововъведения. Въпреки масовите оплаквания от проблеми с управлението, аз така и не можах да ги срещна. Даже напротив – смятам, че дизайнерите са се справили чудесно с липсата на втори аналог и редуцирания брой спусъци. Свободната камера в трето лице от **MGS3: Subsistence** се завръща, като можете да я въртите във всички посоки с помощта на стрелките, а L-бутонът я застопорява зад гърба ви. Бавното промъкване и залепянето за стени вече става с триъгълника, а кръгчето дава достъп до инвентара, който е намален драстично само до 4 предмета.

С помощта на няколко прости комбинации изпълнявате обширна гама от действия – тичане, пълзене, промъкване, прицелване и стрелба, мощното премятане напред, което събаря враговете, разнообразните CQC трикове... изобщо – повечето познати от **MGS3** неща. За съжаление рязането на гърла се е изпарило в небитието, както и използването на пленен враг за жив щит. В този ред на мисли цялата кръв е елиминирана и всички вече умират чистичко и стерилно, което е огромна крачка назад, защото именно разплискващата се кръв и отчаяният вик на гардовете, получили куршум в главата, неведнъж са ме възпирали просто да ги очистя,



за да не ми се пречкат. Като компенсация получавате новичък радар, който реагира на шумове и общо взето намеква за посоката, в която има някой, без да ви показва точно къде е въпросният, улеснявайки излишно играта. Също така, за добро или лошо, целият survival аспект от **MGS3** е премахнат и вече няма да се налага да си правите полеви шини или да осъществявате геноцид над местната флора и фауна. Това обаче е правилното решение, тъй като пасва по-добре на разделения на мисии геймплей на **Portable Ops**.

Истински голямото нововъведение обаче се крие в уникалната система за набиране на помощници. Още в началото установявате мобилна база (състояща се от един брой военен камион с верния Рой за шофьор) и имате достъп до няколко локации за изследване. За да отбележете някакъв прогрес, имате нужда от помощници. Въпреки че е човекът армия, Снейк преценява, че този път няма да се справи сам и активно се заема с... агитация. Потенциална работна ръка са гардовете, голяма част от които са доста объркани и поизплашени от Gene и не са съвсем наясно с мотивите му, както и разнообразният медицински персонал, механиците, дори и някои от босовете, които са изключително ценни попълнения. За да плените някой обещаващ кандидат, трябва първо да го зашеметите или чрез някоя CQC хватка, или с верния Mk22, и да го завлечете до камиона в началото на нивото. След края на мисията той кисне в затвора известно време, докато му дойде акълът и се присъедини към вас.

Всеки член на екипа ви има ред показатели оценени по системата от C за най-лош до A за най-добър в съответната област. Отделно повечето имат по някой специален скил, вариращ от по-бързо тичане и влачене на зашеметени врагове до различни медицински и технически умения. По този начин разбирате в кой от четирите отряда – шпионски, технически, медицински и полеви – да ги разположите. Отрядите имат съответно различни предназначения – шпионският носи информация и отключва бонус мисии, а също така събира муниции от местата, из които шпионства, медицинският произвежда лекарства и възстановява stamina между мисиите, техниците изработват разни джаджи от рода на термични очила, а полевият отряд (в който задължително трябва да е Снейк) изпълнява мисиите.

Освен Змийчока, имате още трима помощници, като във всеки момент управлявате по един, а останалите се крият в легендарните картонени кутии, разпилени из нивата. Предимството на работната ръка е, че ако вашите хора са с правилните униформи, останалите гардове не им обръщат внимание и пичовете могат да влизат на места, недостъпни за Снейк, да събират повече предмети и да служат за пушечно месо. С напредването на играта събирате някои уникални герои със специални умения, които са много полезни. Всички тези нововъведения ви карат да се мъчите да съберете максимално количество войници във всяка мисия и дори упорито да се връщате на някое място, докато намерите достатъчно добър персонал. Най-добрите войници се намират по доста странни начини като търсене на хотспотове и GPS сканиране на определени места в Япония, както и далеч по-традиционното търгуване онлайн.

За мултиплей модулът, който за съжаление тествах в доста ограничен аспект. Можете да направите ad hoc сесия с до 6 играчи, както и да се пробвате онлайн в deathmatch, team deatchmatch и capture the flag. Можете да използвате всичките си войници, които сте натрупали с пот на чело, както и голяма гама оръжия.

По отношение на техническата част **Portable Ops** изглежда и звучи превъзходно. Графиката по нищо не отстъпва на големия брат за PS2 и въпреки че някои от локациите са леко нискодетайлни и скучни, моделите са превъзходни. Дейвид Хейтър отново е предоставил своя уникален глас за озвучаването на Снейк, като основна критика към аудио департамента е, че повечето диалози не са озвучени.

От заключение няма смисъл наистина – всеки, който харесва **MGS**, задължително ще се влюби в това заглавие. За останалите то е добро начало.

От: Snake

Змиите трябва да се поддържат

Бърза справка показва, че **Metal Gear Solid: Portable Ops** понастоящем се радва на сборна оценка от 89,2% от най-големите списания и сайтове за игри, което я превръща във втората най-добра PSP игра, създавана някога (след колекцията от мини игрички Lumines, което тък я прави най-добрата *сюжетна* игра за конзолата *изобщо*) и в 217-мата най-добра игра на всички времена. Никак не е малко предвид факта, че става дума за нещо, което се побира в джоба ти. Да не говорим, че след разните недоклатени хендхелд инкарнации на Принца, Сам Фишър и Лара Крофт, Голият Адаш е единственият емблематичен игрален персонаж, чийто образ не само че не е осакатен в джобното си приключение, но и бива доразвит по един невероятно правилен, метъл гиъров до мозъка на дигиталните си кости, начин.

В този ред на мисли **Portable Ops** е абсолютно задължителен за всеки фен на поредицата, защото съдържа в себе си повече сюжет, отколкото някога съм вярвал че едно жалко UMD може да поеме. Визията също е повече от добра изненада, като след тази игра и **Tekken: Dark Resurrection** идеята за **The Elder Scrolls Travels: Oblivion** вече не ми се струва като изкристализирало безумие. Но истината е, че и доброто озвучаване, и графичните попадения, и хитрите геймплейни прийоми... те са преходни неща, защото винаги ще се намери кой да измисли нещо по-красиво и по-идейно. Това, което превръща **Portable Ops** във вечна игра, подобно на трите й солидни предшественика, е отвъд тези неща. В атмосферата. В наратива. В това, че нито за миг няма да ти хрумне, че играеш осакатено заради хендхелд формата си заглавие.

Защото **Metal Gear** и въображението на Коджима... те не познават граници.

Шедьовър **9**

По-добра от:

Почти всичко за PSP

На равно с:

Останалите от поредицата

Визия: 9
Почти никаква загуба на детайли при скока между конзолите. Липса на кът сцени за сметкa на прекрасни анимирани комикси.

Звук: 9
Чували сме го вече и ни се иска да го чуем отново

Геймплей: 9
Повечето класически аспекти са налице. Системата за събиране на войници е ужасно зарибяваща

Удовлетворяване на гигантски очаквания: 10
Добрият стар Хидео отново не е изневерил на себе си – във всеки детайл е вложена много мисъл. Portable Ops е достойна за залата на славата на MGS

Rainbow Six: Vegas Multiplayer

Ловният сезон за терористи е открит. Следват откровенията на двамата горски в резервата

От: **Snake**

Истината е, че отдавна не си бяхме правили истинско LAN парти. Да, тествали сме десетки мултиплеър заглавия в нашите променящи адреса си офиси, но сред гледащите ни осъдително купчини с очакващи внимание документи и обичайната ежедневна трудова обстановка просто не е същото. Докато сега – сега беше различно. И няма как да не бъдем благодарни на **Дъговата шестица**, че именно тя беше искрицата, възпламенила кладата на това позабравено удоволствие. Шест компютъра (плюс един препечен от Солитер лаптоп и един *DS*, на които жените на Макс и Мед изтърпяваха командоските изстъпления на половинките си), един апартамент, количества цигари, храна, спиртни и безалкохолни напитки, способни да осигурят на обсаден град поне две особено благоденствени години и... 24 часа **Rainbow Six: Vegas**. Беше крайно приятно и освежаващо работното ежедневие мероприятие. Особено на фона на предишното ни **Lockdown** мулти, което отне на двама ни с MrAK към шест часа за скучно прегазване на основната сюжетна линия, след което потъна в забрава.

Е, във **Vegas** определено беше различно. "Сценарният" кооп не беше нещо особено впечатляващо, най-малкото защото спестяваше всички елементи от историята, хвърляше в лицата ни определени нива без ясно обяснение чий точно го дирим там и каращи всеки от нас, който не е изиграл сингъла, да се чувства умерено тъпо. Истинският фън, изненадващо, дойде с другите режими на игра, които силно ви препоръчваме да не пренебрегвате. Особено кооперативният лов на терористи, който беше сред най-напрегнатите ни мрежови преживявания в последно време, благодарение на тоталната липса на риспоун за играчите и инфарктното надиграване с проявяващият сериозни амбиции за очистването ни Изкуствен Интелект. Убедени сме, че друг подобен кооп, каращ те наистина да се довериш изцяло на партньорите си, за да оцелееш и победиш, не е виждал бял свят в последно време.

На всичкото отгоре играта е оптимизирана зверски добре за мулти, като визуалните прелести автоматично се самонастройват така, че да не ти сече драстично насред мелето. Съветът ни е по никакъв начин да не пробваш LAN или онлайн играта във версия 1.0, защото крашовете са по-чести и от сблъсъците на самолети с небостъргачи на 11.09. Последните пачове обаче оправят достатъчно добре стабилността, за да можете да се насладите на тази великолепна игра от нов ъгъл. Без да е новият **CS** или **Battlefield**, **Vegas** предлага забавен, изчистен от излишни усложнения и изненадващо бърз и адреналинов – предвид игралната си механика – мултиплеър. Браво, *Ubi*!

Rainbow Six: Vegas *предложи на зажадняните ни за тактически екшън душици шест вида мрежова игра. Ще ги предложи и на теб, стига да си склонен да се лишиш от съня за известно време, защото степента на зарибяване е нехуманно висока.*

-Attack and Defend

Ясно е. Два отбора, като единият трябва да защитава дадена позиция, а другият да я превземе. Любим режим в **Delta Force** тук се появява с гръм и трясък, само за да покаже, че и в Rainbow не падат по-долу от Delta.

-Survival Free For All и Team Survival

В този режим играчите са без право на респоун. Който остане последен в мелето, печели. В отборния вариант, логично, печели отборът, чийто играч е последен.

-Sharpshooter Free For All и Team Sharpshooter

Добре познатият ни Детмач. Имаш право на "възкресяване". Играчът с най-много фрагове печели.

-Retrieval

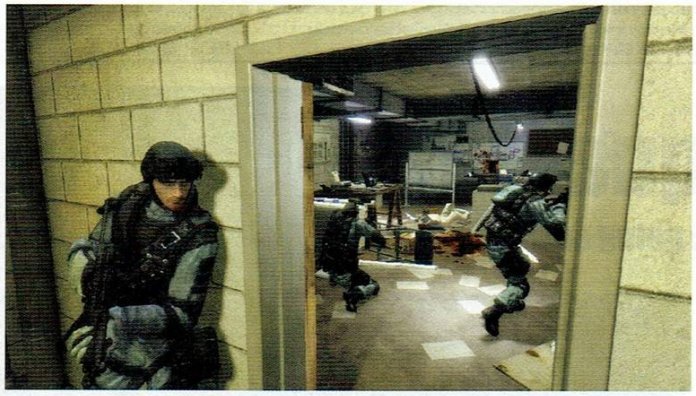
Отборна игра, подобна на Capture The Flag. С тази разлика, че целта не е да вземеш вражеския флаг и да го отнесеш до центъра на твоята база, а да вземеш колба с химично оръжие и да я занесеш до контейнер, който обаче не се намира на мястото, където е твоята колба. С други думи разположението на "флаговете: и местата за отбелязване на точка не съвпадат, както в обикновен CTF. Това води до необходимостта отборът да държи под контрол повече позиции, за да е сигурен в победата си.

-Coop Terrorist Hunt

Любимият ни режим, споменат и в основния текст. Отборът трябва да елиминира всички терористи на картата. Играчите нямат право на респоун. Ловът на терористи подтиква към кооперативна игра дори повече от Story-то, а ако се почувствате силни и решите да вкарате максимално количество терористи, при това на по-висока трудност, ще добиете едно неповторимо чувство за обреченост, тип: "сам сред вълци", колкото и играчи да сте. Задължително изживяване.

-Coop Story

Смятаме, че е ясно. Основната сюжетна линия в кооперативен режим, минус сегментите от развитието на историята, както вече споменахме. Добро адреналиново преживяване заради новооткриващите се тактически възможности, но едва след самосиндикално изиграване на сингъла. Иначе ще ви е тъпо.



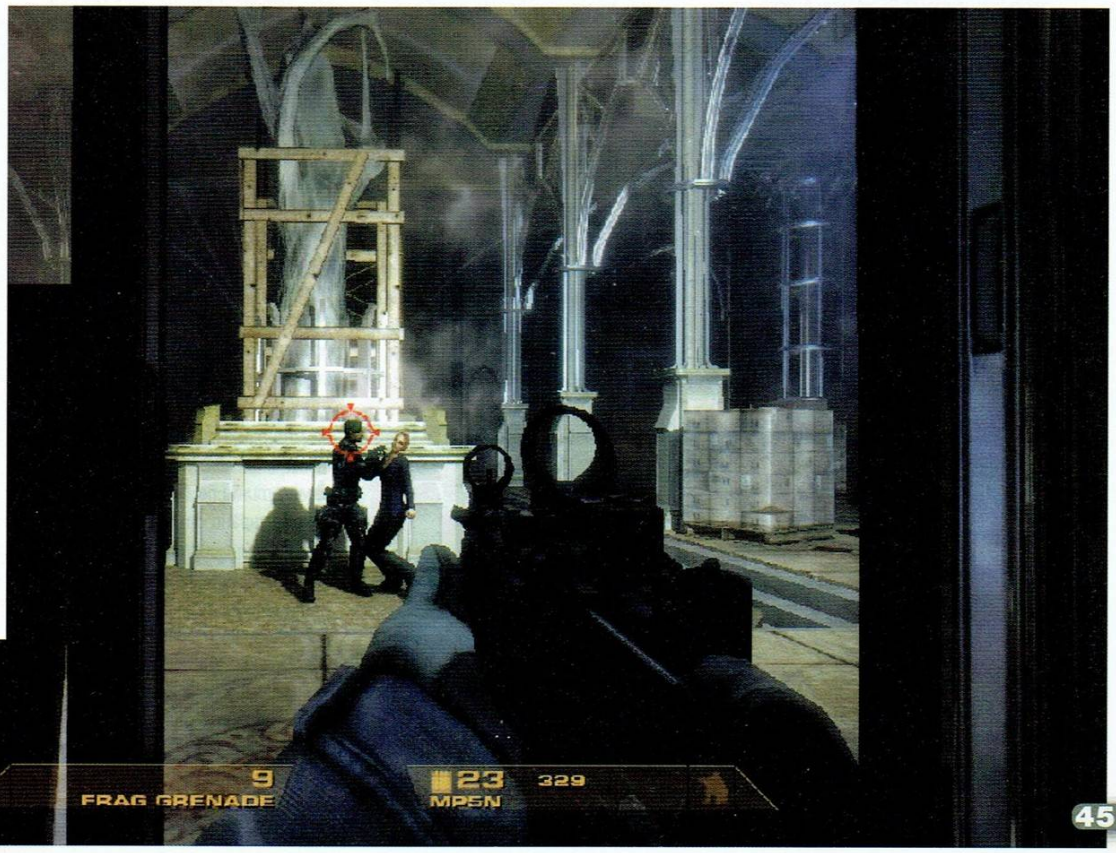
От: **MrAK**

Колегата право го е казал. Играта представлява истинско удоволствие в кооперативните си режими, а ако успеете да се организирате повече хора, и детмачовите си такива. Това, по което моето мнение се различава относно играта, е стори-то, което според мен може да се превърне в истинско кооперативно удоволствие, стига да се играе както подобава – без респоун, с тактическа мисъл, бавно придвижване и преценяване на всяка ситуация. Липсата на ограничение при "съживяването" обаче ще накара повечето геймъри да се впуснат щуро напред в един типично CS стил, който тази игра никога не е толерирала.

Иначе някои от мисиите предлагат наистина много повече удоволствие по този начин, отколкото в сингъла, поради простата причина, че екипът може да се раздели на 4 отделни и самостоятелни бойни части (забравихме да споменем, че стори-то може да се играе от до 4-ма човека, за разлика от 3-членния ти отбор в сингъл варианта му). Друго голямо предимство е, че не ти е нужен визуален контакт, за да изпратиш част от отбора си в друга точка на нивото, както в сингъла.

Просто се разбирате кой къде ще покрива, и готово. От тази гледна точка обаче липсва поддръжката на Voice Over IP. При това много липсва. Ако не сте в една стая, както бяхме ние, и не можете да комуникирате помежду си по друг начин, освен с вградения чат на играта, голяма част от тактическите изпълнения стават безсмислени, тъй като комуникацията между отделните звена на екипа е твърде мудна, да не говорим, че докато искаш да кажеш нещо някому, си изложен на сериозна опасност, тъй като не можеш да правиш нищо друго, докато пишеш.

С думи прости – препоръчваме мултиплейъра и особено кооперативния такъв на **Rainbow Six: Vegas** на всички ви. Ние със сигурност ще продължим да го играем поне до излизането на **UT 2007**.



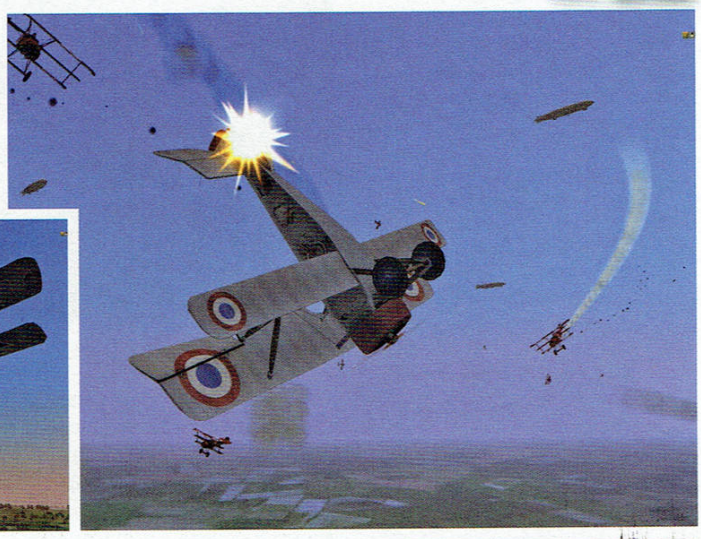
Жанр: Води се симулатор | **Производител:** iEntertainment
Разпространител: iEntertainment Network | **Сайт:** www.flyboysgame.com
Изисквания: 1GHz, 256MB RAM, 64MB GPU, 2GB HDD

От: **MrAK**

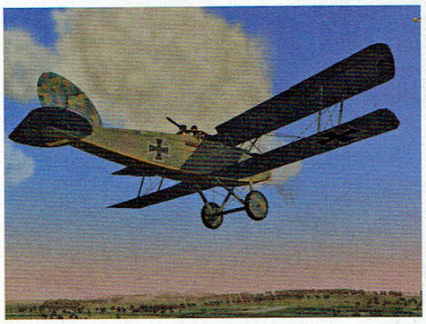
▶ PC

Flyboys Squadrons

Mayday, mayday, we are going down!

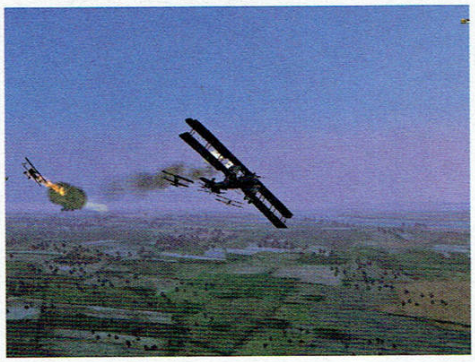


Ние, в **Уъркшопа** правим огромни жертви заради вас, читателите. Те не всеки път се изразяват в това да висим по нощите, да работим по 48 часа без прекъсване или да се скъсваме от обикаляне по печатници, рекламодатели и всякакви институции, само и само за да излезем изобщо (че и щогоде навреме).

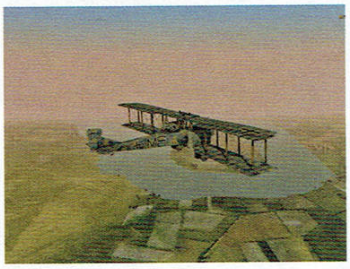


В много от случаите на нас ни се налага да унищожаваме мозъчните си клетки с недоразумения като **Flyboy Squadrons**. Играта, направена по едноименния филм, който мина незабелязано по световните и нашите екрани (напълно заслужено, между другото), е всичко друго, но не и начин да се разтовариш от тежкото ежедневие и да се отпуснеш и забавляваш с един щогоде читав интерактивен продукт. Абе какво се опитвам да разтягам локуми? Играта е тотален провал, абсолютно безполезна и отвращаваща димяща купчина лайна, и ако си гледал филма и с право си мислиш, че няма как да се появи някакъв по-тъп продукт на тема въздушни битки от Първата Световна Война – грешиш. Такъв продукт е настоящото недоразумение на гейм индустрията, от което считаме за свой дълг да те предпазим.

Като начало, управлението на самолетите в това подобие на игра е със сигурност в пъти по-сложно, отколкото изглеждаше във филма. И докато героите там се научиха как се лети, след като ходиха по една дъска на пръсти, то на теб най-вероятно и дъската няма да ти помогне. Тъй като никой не е счел за нужно да направи свестни учебни мисии. Тези, които присъстват, се състоят в досадни полети, на които ти е позволено само да гледаш, докато самолетът прави разни маневри, а отдолу се изписва кой бутон по принцип би причинил на летящата купчина ниски полигони да извърши завъртане, потапяне или каквото там прави в момента. За да ти е още по-весело, липсва разумен и достъпен начин да си нагласиш контролите като хората. След няколко опита да намекна на играта, че имам джойстик и изрично бих желал да играя с него, се изправих пред завършена контролна схема, състояща се от микс между въпросния, клавиатурата и геймпада. Не знам как ти се вижда идеята да завиваш с джойстик, да контролираш височината с геймпад и да стреляш и да се оглеждаш с клавиатурата, ама аз не виждам и октопод с хобот как би могъл да се справи. Може би за това разработчиците предвидливо са оставили функцията автопилот за всички маневри – излитане, въздушен бой, летене и кацане. Така можеш само да си гледаш 12-те мисии и да се чувстваш добре.



Това последното би било прекрасно, ако играта приличаше на нещо. За съжаление обаче тя е купчина от ниски полигони, грозно осветление нелогичен моделинг и отвратителни звуци. Наземните единици и структури изглеждат все едно аз съм ги рисувал. С водни боички, че да е по-неразбираемо какво точно представляват (за справка – единственото, което мога да нарисувам що-годе свястно, е името ми с жълто на снега). Моделите на самолети изглеждат достоверно, ако самолетите по онова време са били конструирани от хартия и лепило "Кале", при това от 5 годишни мургави братя със сериозна зависимост към съответното лепило. Звуците напомнят за удари по тенджера с лъжица и могат да ти свършат прекрасна работа за будилник, но не и да те ориентират за това какво се случва на бойното поле. Тук трябва да отбележим, че видимостта ти от кабината е сведена до абсолютния минимум. За да се ориентираш какво става в небесата около теб, трябва да импровизираш малка нощна музика по бутоните на клавиатурата, за да се оглеждаш постоянно. Ако искаш да влезеш пълноценно в атмосферата, си представи, че те гонят банда пияни метъли, подрънквайки с вериги в такт.



Играта има и мултиплейър. Но ако си мислиш, че той спасява работата, дълбоко се лъжеш. Първо няма луди хора, които да го играят така или иначе, та можеш да срещнеш само някой и друг заблуден и псуващ рецензент по сървърите. Фактът, че можеш да играеш с немски самолети – което няма как да стане в сингъл-а – както и това, че играта представлява нещо като MMO със самолети – с рейтинги, трупане на точки и качване на нива – не обяснява МЕСЕЧНАТА ТАКСА, за бога! Абе тея са луди! Баста!

Същинско бедствие 1

По-добра от:

Е няма начин!

По-зле от:

Blazing Angels

Визия: 3
Има някаква, но и без нея може да мине. Абе виж само Айфеловата кула и ще ти се дореве. От смях.
Звук: 2
Не само, че е дразнещ, но не върши и работа, за да се ориентираш в обстановката. По-добре да бяха пуснали Atari Teenage Riot
Геймплей: 1
Гей какво?!
Стойност на покупката: 0
Най-отговорно споделям с всеки, решил да дава пари за тази игра: По-добре ме почерпи 2-3 бири някъде. Ще изкараш по-забавни два часа (за толкова се минава сингълът на играта). И ще ти излезе по-евтино.

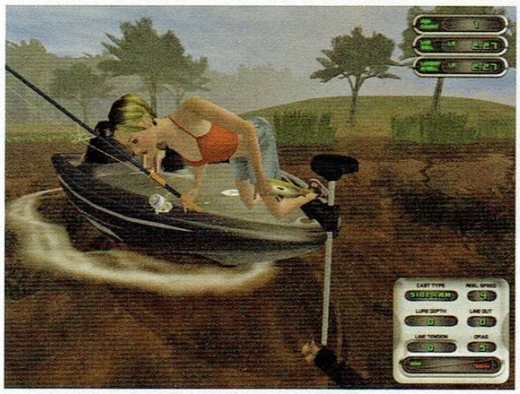
Жанр: Трд пърсън екшън с елементи на разсъждение | **Производител:** Big John Games
Разпространител: Vivendi Universal | **Сайт:** http://www.vbox7.com/play:7a7c541d
Изисквания: 2GHz, 512MB RAM, Direct X 9.0c GPU, 2GB HDD

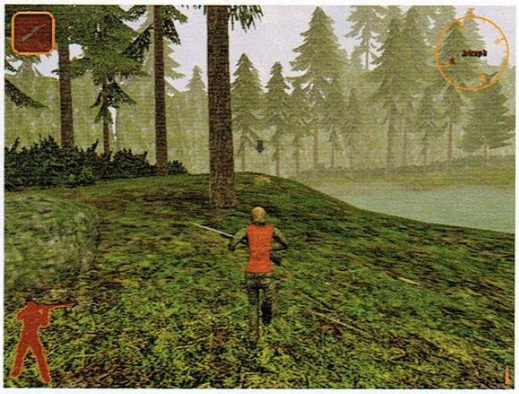
Om: **Snake&doomy**

▶ PC

Bass Pro Shops Trophy Hunter 2007 & Bass Pro Shops Trophy Bass 2007

И ловец съм, и рибар съм...





И ловец съм...

В лова има нещо първично и аграрно. В хентая с пипала – също *(не, не, там има основно прекомерно количество телесни течности и излишно много фалцетно пищене – бел. специалиста Роланд)*. Но да не се отклоняваме от темата. А именно – сексът с елени извън ловния сезон. Или по-точно стрелбата по тях. Ако се казваш Елена – напусни! Еленко, ти къде бе? Ти си защитен вид. Дай тоя Durex насам. Оребрения.

Във всеки случай, ако някога си мечтал да попаднеш сред дърветата, без кожен шлифер на голо и пушка без "и" в ръце, то от *Big John Games* явно са мислели именно за теб, когато са работели върху ловния си симулатор. Ако не са, си в правото си да ги ревнуваш.

Въпросната игра представлява нещо като **Unreal Tournament 2007**, само че с елени. Всъщност новия **UT** така и не сме го виждали, но сме убедени, че ще изглежда така. Или поне се надяваме. Минус елените, разбира се.

Шегата настрана. На лява страна, за предпочитане. *Големият Джон* ни предлага поредния си бестселинг ловен симулатор, имащ за цел да измести поредния бестселинг **Sims** от първите места в класациите. Играта е комплексна до безобразие. Има дори и RPG елементи, а по лицеви анимации **Bass Pro Shops Trophy Hunter 2007** бие и **Oblivion**. То не, че и първия **Super Mario Bros** не го прави де, ама звучи представително като сравнение. Има си и елени, както може би отбелязахме. Има си ловна хижичка, залезчета, горички, еленчета... и един Драгунов на рамо. Че и превозни средства си има, като в **Halo**-то са, честна тролска. Имаш и инвентар, който побира средно между 5 и 25 предмета, в зависимост от това колко си пил *(е хубу де, а пипалата къде останаха? :(- бел. Роланд, който очакваше повече)*. Предметите се делят на няколко категории: пушки (добре калибрирани, за да не опикавате тоалетната чиния), дрешки (от последната колекция на Версаче – литерълі последната, нали почина момчето), аксесоари (аман от непровокирани с нищо мръсни асоциациийки бе, ловният ти билет не включва опцията да пребиеш елена с изкуствен член), дневни дажби (от русенско варено и боб с пръжки, ъмии-ии!) и разни приспособления за привличане на дивеча (другият вариант е да използваш естествения си сексапил).

Бидейки вече екипиран, облечен и подпийнал, можеш спокойно да си избереш измежду няколко локации, всичките ситуирани в Щатите разбира се, защото не виждаме кой друг идиот ще си купи играта. После отиваш, стреляш (в булет тайм, няма ташак) и се молиш трите полигона, които са попаднали на мушката ти, да не са някой защитен от неясни природозащитни закони вид, защото в противен случай ще те сполети съдбата на колегата Снейк, който отстреля един тапир и за наказание беше изхвърлен в основното меню без право на обжалване и облажване. Последното го подтисна дълбоко и го накара да потърси душевен мир в полите на Витоша и под полите на две лесничейки. В този ред на мисли той посвещава тази статия на Евстатий и Стамат.

...и рибар съм

В риболова също има нещо първично. Миризмата на умряла мряна ни навява нежни еротични спомени за Мимето от осми бе клас, докато ние гледахме водоема й с изражението на гладни шарани по време на размножителните миграции. Търсихме същите емоции и в **Bass Pro Shops Trophy Bass 2007**, но не открихме там дори и най-обикновен сифилис. Дето се казва – така и не се намери какво да повъзпали въдиците ни. Но ние играхме с рецензентско упорство и стигнахме до следните изводи:

А/ Преебали сме се с Мимето, в играта има един-два по-хубави скина.

Б/ Водата в играта, въпреки че не е зле направена, не става за изстудяване на бирата. Ние лично счупихме 3 монитора, докато го установим. Добре, че бяха служебни. Ако броят се е забавил, да знаеш, че това е причината.

В/ Риболовът изисква постоянство. И търпение. На нас ни отне към 2 часа и половина да хванем първия си костур. Ама при положение, че Мимето я дебнахме осем месеца, пак си е оферта.

Г/ Изборът на стръв е много важен. Номерът с червеите става само на Панчарево. В **Bass Pro Shops Trophy Bass 2007** трябва да си креативен. Играта предлага немалко разнообразие от различни приставки към рибарската кука. Ама стръвта, с която уловихме Мимето, тук не подействa... Водата беше ледена, не за друго.

Д/ В играта има и рейсинг елемент. Който, след безумното чакане нещо да клъвне, ни подействa като третия тек с Мимето. Демек – изобщо нямаше нужда от него.

...на купона цар и господар съм

Всъщност и двете разглеждани игри биха могли да бъдат изключително забавни, ако поддържаха мултиплеър, какъвто, за наше ловно-рибарско прискърбие, отсъства. Така че единственото забавно нещо за теб остава тази статия. Ако и тя не ти е била забавна – сори, и ти си се преебал като нас.

Живо Тегло **12кг.**

По-добра от:

Тони Стораро

По-зле от:

Валдес

Визия: Маса
Ето го и първият голям конкурент на **Quake Wars** и **UT2k7.**

Звук: Стерео
Най-хубавото нещо, което сме чували след Валдес.

Геймплей: Да си ебе майката!
Най-хубавото нещо, което се е случвало в гората, откакто Баба Меца загуби девствеността си.

Рибна Фиеста: Onna!
Посети официалния сайт на играта...

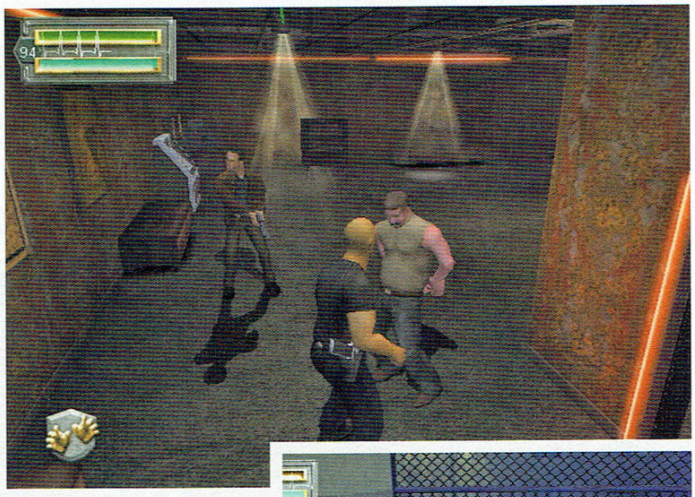
Жанр: замаскиран куест... май | **Производител:** Point of View
Разпространител: Aspyr Media
Сайт: www.lameretardedgamesthatevenafiveyearoldwouldnotplay.com

▶ PC ▶ PS2

От: **Roland**

The Shield

Балада за половия орган



The Shield, за незапознатите, е сериал, който върви по западните телевизии и разказва за умерено корумпирано ченге на име Вик, което не се свени да си изцапа ръцете, когато се налага. Шоуто се води добро и има доста награди, така че може и наистина да е такова. За съжаление обаче, едноименната игра най-нежно **смърди**.

The Shield е твърд търсен екшън с елементи на прясна лоботомия, в който ти поемаш ролята на Вик и трябва да се мотаеш из *много* престъпни квартали, където рандъм брой гангстери повтарят три или четири еднакви реплики до припадък. Скритият сюблот в играта се върти около коварния план на мафиотски бос да завладее града, като видиоти жителите му с повтаряне на малоумни лафове...

Както и да е, сега историята. Интрото на играта се състои от накъсани в стил "какво се случи в предните 100 епизода" игрални кадри от сериала, които се очаква да ни въведат в обстановката. Не ни въвеждат. Следва озоваване в някаква къща, където ти обясняват как да сърчваш, да стреляш и изобщо да си много бедес ноу-нънсенс кораво ченге. Оттам нататък следва върволица от изпепеляващо малоумни мисии, свързани от поредица много куул и мийнингфул разговори, разкриващи някакъв "ние сме много гангста, отраснали сме на улицата и знаем къв е Истинският Живот" шайт, който, дори и да си фен на сериала, смело можеш да скипнеш, понеже е *много* смешен.

По отношение на геймплея, **The Shield** носи трагичния полъх на късен Уве, който е толкова тъп, че не е дори смешен. В общи линии или трябва да се промъкваш из разни места, или да разпитваш заподозрени, или да преследваш бандити по улиците. Първото е убиец на малки деца, защото има само един начин да минеш стелт-мисиите – на принципа на пробите и грешките. Враговете винаги знаят къде си и винаги се обръщат към теб, точно когато гледаш иззад ъгъла. Рилоуд. Пробваш пак от друг ъгъл – НЕ! Пак те виждат. Рилоуд. Опитваш се да.. НЕ! РИЛОУД! И т.н. Пробвах и на easy. Сейм шит. Играта очаква от теб да налучкваш, като за всяка грешка те кара да почнеш мисията от начало. Ае нема нужда, а?

Престрелките са още по-малоумни. **The Shield** е екшън, ок? Е да, ама Вик е ченге. Много *кораво* и *безскрупулно* ченге, обаче въпреки това ченге. Това е отразено от т.нар. heat-meter, който се пълни всеки път, когато застреляш някого, и се празни, ако предаваш доказателства, вместо да си ги къташ, и арестуваш хората културно. Имайки предвид, че играта *изисква* от теб да *убиваш* постоянно, системата е меко казано абсурдна. Но пък за щастие един арест компенсира петшест убийства. Съвсем като риъл лайф, а? Разбира се, най-голямото удоволствие идва от факта, че Вик си има партньори, и те често са с него по време на престрелките. Хвърлят се като миниран талибан към престъпниците и най-нежно умират преди изобщо да успееш да стигнеш до тях. Рилоуд. Опитваш се да ги надбягаш, за да излезеш *ти* на пътя на куршумите, щото поне си малко по-точен с абсурдния мерник. Да, ама не си. Системата за прицелване е по-малоумна и от ИИ-то. Рилоуд! Изритваш ядно конзолата. Нещо се бъгва. Рилоуд!

Разпитите пък са толкова абсурдни, че чак са весели. Очевидно в криминалния свят на **The Shield** това, че си ченге и си насочил пистолет към някого, не го прави по никакъв начин по-сговорчив. Напротив, повтарят "I ain't done anythin'!" до припадък или докато не почнеш да ги биеш. Така се води "разпит". Просто ги хващаш, намираш включен котлон, тоалетна чиния или някой друг класически куесчъннинг дивайс и действаш. При това се включва мини-игра, в която трябва да натискаш произволно появяващи се на екрана бутони. Смисълът на последната обаче е малко неясен, тъй като ако не нацелиш бутона, не става нищо лошо...

Единствената приятна (но разбира се зле реализирана) идея е претърсването. Навсякъде, където се появи иконка, че можеш да търсиш, се отваря мини-игричка с полицейска значка, по която местиш един курсор. Ако докато свърши времето, нацелиш рандъм мястото (коурсорът се променя с приближаване до целта), откриваш скритият предмет (наркотици или амуниции). Ако не успееш обаче, по неизвестна причина не можеш да търсиш пак. Съвсем като в реалния живот, ако не намериш нещо от раз, то изчезва в Голямата Розова Бездна. Рилоуд!

На места се очаква от теб и да инсценираш доказателства, за да очерниш престъпниците. Забавен момент е как още във втората мисия се иска да сложиш две тухли хероин в една къща, която *без друго е пълна с наркотици, ебати!* Ма те понеже не са твои, таковата...

Не, всъщност причина да играеш **The Shield** просто *няма*. От каквото прочетох, играта не може дори бегло да наподоби качеството на диалозите и сюжета на сериала (въпреки че доста от актьорите озвучават героите си), така че феновете му ще останат безумно разочаровани. Визията е размазващо зле (нещо като **Clive Barker's Undying** за бедни), звукът е просто трагичен, а геймпл... РИЛОУД!

Но пък ако имаш някаква конкретна страст към това да си късаш нервите с проби и грешки в безумно тъпа история с некадърна механика и смешни герои – играта е *точно* за теб. Аз ще направя всичко възможно да я забравя скоропостижно...

Със сериозни проблеми 3

По-добра от:

Корумпирано българско ченге

По-зле от:

The Sopranos

Визия: 3
Дори ако се абстрахираме от факта, че главният ти герой е ръбат, плешив, пълен чичка, графиката е меко казано тъжна.

Звук: 4
Повтарящи се 3-4 фонови реплики, които пилят нерви, диалозите са безумни, музиката – откровено тъпа.

Геймплей: 3
Всичко, което е можело да се развали, е развалено. Да не говорим, че са използвани похвати, които са минавали за клиширани още преди да се родя...

Защо, за бога: 9
Не, кой ги играе тия чикии, баси?

Жанр: J-RPG | **Производител:** CyberConnect2 | **Разпространител:** Bandai
Сайт: http://www.dothack.com/gu/

Om: **Roland**

▶ PS2

.hack://G.U. Vol. 1 – Rebirth

The World – отново и с отмъщение

Този материал няма да е по обичайната схема. Тъй като мястото ми е крайно недостатъчно, а и в проекта има още две игри (втората се чака съвсем скоро), оставям обстойното описание на геймплея за тях, а тук ще си поговорим малко за **.hack//PROJECT**.

Това е огромен франчайз, обхващащ практически всички възможни медиуми – от четирите *PS2* игри, около които се върти всичко (**.hack//Infection**, **.hack//Mutation**, **.hack//Outbreak** и **.hack//Quarantine**, които са отделни епизоди на една игра), през един тон анимета (вж. карето), та до книги, манга, тенискі, играчки и какво ли още не. В основата на **.hack**// стои много интересната концепция за РПГ, чийто сетинг е *МММОРПГ*.

Годината е 2015-та и всички са вманиачени по The World – футуристично виртуално ММО с милиони играчи от цял свят. И докато те катерят нива в играта, в реалния свят създателите ѝ от CC Corporation играят свои игри и не всичко е такова, каквото изглежда. А когато виртуалният свят започва да влияе и на реалния, нещата стават опасни.

.hack//G.U. продължава няколко години след оригиналната тетралогия. Офис-сградата на CC Corp. е разрушена при пожар и сървърите на

The World са унищожени. Не след дълго се появява The World R:2 – втора версия, в която има много и най-различни промени. Ти поемаш ролята на Хасео – РКК (Player Killer Killer), който преследва най-големия РК – мистериозния Tri-Edge, пратил приятелката на Хасео – Шино – в риъл-лайв кома, след като я убива в The World. Срещата им (още в началото на играта) е краткотрайна и фатална за Хасео – цялата му информация е изтрита и от убер мощен герой с висок левъл, той се озовава на стартова позиция. Сблъсъкът обаче му показва, че Tri-Edge не е нито нормален РК, нито изобщо нормален клас. И той отново се впуска в търсене, което този път ще промени живота му завинаги.

Малко и за самата игра – нововъведенията спрямо предишните части са колосални. Вече можеш да се *лог-аутваш* от The World и да четеш къмюнити форума (в който се появяват топици с почти реалистични постове в тях, макар и ти самият да не можеш да поставяш), да си проверяваш мейла (с опции за предварително зададени отговори на определени свързани със сюжета места), да гледаш новини (с включени в тях кратки аниме-филмчета от по няколко секунди), да *си сменяш уолпейпъра* и т.н. Количеството кънтент в играта е колосално и наистина създава усещането, че героят ти е жив човек, играещ ММО.

На ниво геймплей заглавието си е hack'n'slash с доста кътсцени, движещи историята. Битките са в реално време, с адски много ефекти и различни супер красиви комбота, които можеш да правиш сам и заедно с партито си.

Из The World се движиш през warp gate-а, където трябва или да въведеш името на местността (комбинация от три думи), или сам да си генерираш/откриеш такава, комбинирайки думите, с които разполагаш до момента (те, както и уолпейпърите и музиката за бекграунда на основното меню, се отключват в топиците на къмюнити форума, но и при някои разговори).

За тази страничка – толкова. Повече за самите игри ще си говорим в материалите за следващите две части, а засега имаш препоръката ми да тестваш **Rebirth**. Играта е зарибяваща и направена така, че незапознатите с франчайза да не се чувстват като в небрано лозе, така че няма да имаш проблеми.

.hack//PROJECT на аниме-фронта:

.hack//SIGN – аниме с 26 серии на *Bee Train* и всъщност първото **.hack**// заглавие изобщо. *Bandai* поръчват на студиото ОВА с 4 епизода, всеки от които да върви като бонус-DVD с по една от първите **.hack**// игри. Резултатът толкова им харесал, че дават карт-бланш за създаването на ТВ-аниме, чието действие да се развива изцяло в The World. **.hack//SIGN** е много красив сериал с прекрасна атмосфера и чудесна музика (най-доброто ОСТ на Юки Каджиура до момента), но за съжаление историята му е силно недоразвита и разчита за обяснение на следващите заглавия от франчайза.

.hack//LIMINALITY – въпросната ОВА в четири части. Историята се върти около интригите, заобикалящи CC Corp. и странните случаи на играчи, изпадащи в кома.

.hack//Legend of the Twilight Bracelett – детско аниме с 12 епизода, в което отново се появяват и герои от **SIGN**, но като цяло е твърде покемонско, за да му се обръща специално внимание, а и няма много общо с цялостния сюжет на **.hack**// поредицата.

.hack//Roots – последното до момента заглавие по темата, което се явява голямата история, от която тръгва **.hack//G.U.** Тук се запознаваме с Хасео и виждаме как малко по малко се превръща в The Terror of Death. Научаваме повече и за приятелите му (включително изпадналата в кома Шино), а и за Tri-Edge.

.hack//Бонуси – проектът е пълен и с отделни ОВИ от по един епизод. Някои от тях смесват герои от различни заглавия, други са допълнителни истории с тях, а трети са пародии.

Отлична 8

По-добра от:

досегашните .hack//-ове

По-зле от:

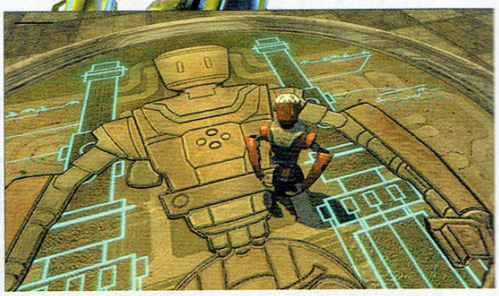
Valkyrie Profile 2: Silmeria

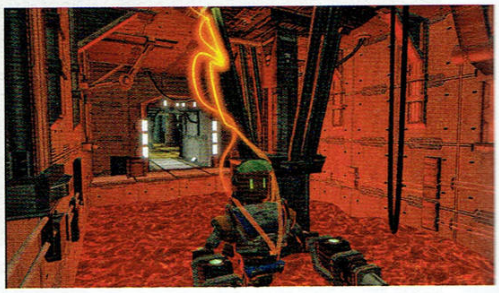
Визия: 7
Хубава работа, ама плейстейшънска. 2007-ма година вече не впечатлява. Брутални ефекти по време на битките.
Звук: 8
Страхотна бекграунд музика. Прилично озвучаване на американската версия. Особено, сещаш се, по време на битките.
Геймплей: 7
Много добър баланс между кът-сцени и действие. Малко репетитивни "дънджъни".
.hack//: 8
Голяма еволюция спрямо предишните игри и ефектен рилоуд на франчайза.

Жанр: Action/Puzzle | **Производител:** Microsoft Game Studios
Разпространител: NakedSkyEntertainment | **Сайт:** www.roboblitz.com
Изисквания: 2GHz, 512MB RAM, 256MB GPU, Direct X 9.0c, 50MB HDD

▶ PC ▶ X360

Om: **AlDim**





RoboBlitz

Аз, роботчето

Още като пробвах trial-а му на *Xbox Live Arcade*, разбрах, че **RoboBlitz** не е поредната дребна губивремка, пусната на даунлоуд сървиса за мини-игри на *Xbox 360*. И наистина, започналият като tech demo първи проект на независимото студио *NakedSkyEntertainment* се оказа същинско бижу, пък било то и не съвсем ошлайфано.

MegaNOED

Човечеството отдавна е изчезнало от лицето на Земята, но това не пречи на Блиц, роботчето-техник-тенеке, чиято роля поемаш в играта, да шета из базата на могъщия лунен Space Cannon. И когато спокойното му ежедневие е прекъснато от неочаквана инвазия на злия космически пират MegaNOED и многобройните му миниънчета, то поема съдбата на света в собствените си метални ръце (не, че има какво друго да прави; единствената му дружка, роботчето-изобретател Карл, е прекалено заета да виси от тавана на работилницата).

За да може да активизира Space Cannon-а и да запрати лошковците до другия край на галактиката, Блиц трябва да пусне в произволен ред 6 отделни системи из базата. Това е свързано с решаване на разнообразни пъзели, трепане на малки лоши роботчета и, в края на всяко от нивата, ожесточена битка с някой от по-малките NOED-и, която може да се спечели само с изобретателна употреба на околната среда.

We need a broom gun!

Вероятно всяка жена, радваща се на малки котенца и пуделчета, би възкликнала "Ауууу, не е ли сладък!", като види Блиц. Поне до момента, в който забележи, че той има приставки за всеобразни смъртоносни джаджи. В началото започва с обикновените си магнетични ръце, с които може да хваща всякакви обекти (и в последствие да ги разнася, за да реши някой пъзел или да бие лошковци по главата). След като посъбере достатъчно от търкалящия се из нивата Upgradium, може да се отбие до работилницата и да го използва за разнообразни ъпгрейди, вариращи от оръжия като EMP Rifle, Pulse Cannon и Firework Launcher до увеличаване на бронята, скоростта и скачането.

Но гвоздеят на програмата са Tractor Beam-овете, които Блиц получава като подарък от Карл след утрепването на първите си два NOED-а. Те са тясно свързани с брилянтната физична симулация на играта и дават възможност за алтернативни решения на пъзелите. С единия може да съединява два обекта, а с другия да притегля всичко по-малко към себе си или да се придърпва към фиксирани обекти в средата.

Big things come in small sizes

На пръв поглед **RoboBlitz** не изглежда особено впечатляващ за игра, правена с *Unreal Engine 3.0*, но като се вземе предвид, че е побран в лимита от 50 mb на *Xbox Live Arcade*, си е направо постижение. Миниатюрната големина е осъществена чрез технология за "procedural textures" (генерация на текстури в реално време), която ще следим с интерес за в бъдеще.

Разбира се, в 50 mb не може да се побере и кой знае колко озвучаване, но от *NakedSky* компенсират с включването на прекрасна електронна музика, силно напомняща за тази в **Deus Ex** и първия **Unreal**. В комбинация с тенекиеното подрънкване и бипкането на роботчетата, тя създава пленителна леко меланхолична атмосфера.

Сладко, но кратко

За съжаление не всичко, свързано с **RoboBlitz**, ухае на цветя. Основният проблем е в управлението. Въпреки че е съвсем в тон с реалистичната физична симулация, в началото на играта то често се превръща в голяма пречка я по време на някоя ожесточена битка с поредния NOED, я докато Блиц се чуди как да изкатери някое съвсем обикновено склонче или да прескочи някоя дребна тръба с неъпгрейднатото си колелце.

Освен това, колкото и да е забавна като цяло, играта е елементарна (особено ако поглеждаш подсказките, които Карл пуска като зациклиш някъде) и се минава за няколко часа. Но поне от *NakedSky* са обещали скорошен мултиплейър ъпдейт, който се надяваме да й даде малко допълнителен живот.

RoboBlitz едва ли може да се определи като голямо събитие, но определено е необичаен за *Xbox Live Arcade* и предлага предостатъчно зарибяващ геймплей, за да си струва поне едно изиграване.

Отлична 8

По-добра от:

гигароботи на 25 гигабайтов Blu-Ray

По-зле от:

ICO

Визия: 8
Страхотна, въпреки миниатюрната големина на играта.

Звук: 8
Няма кой знае колко озвучаване, но музиката навакса с лихва.

Геймплей: 8
Чудесна комбинация на реалистична физична симулация с екшън и решаване на пъзели.

Роботилница: 9
Ъпгрейдването на Блиц е едно от най-големите удоволствия в играта.

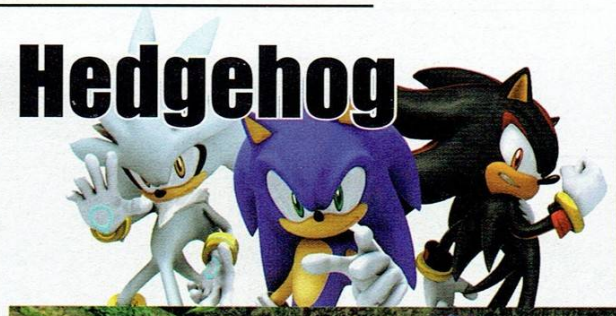
Жанр: Jump & Run | **Производител:** SEGA | **Разпространител:** SEGA
Сайт: www.sega.com/sonic/

▶ X360 ▶ PS3

Om: **AlDim**

Sonic the Hedgehog

Таралеж в гащите



Още докато го бранеше от кучетата, Петър Моканина разбра, че тоя непознат селянин не се е отбил при него току-тъй, а го гони някаква беда. И наистина – отзад в каруцата му лежеше момиче. Гледаше настрана и лицето му не се виждаше.

– Ти май болно имаш - каза Моканина.

– Имам. Една Соничка имам болна.

Селянинът погледна към овцете, запладнени на поляната, задържа очите си над тях, но не ги виждаше, а погледът му, пълен с грижа, тъй си и блуждаеше.

– Не ни траят децата – започна той. – Измряха ни две-три още малки. Соничка ни остана само. Но ето, че тя заспала и сънувала някакъв сенчест таралеж легнал на гърдите й. И оттогаз момичето не го бива. Ей го, изсъхна като вейка. Вика "Там, дето беше Сянката, ме боли."

– Ама работа, ама работа! – чудеше се Моканина. – Ами сега де го водиш?

– Водя го сега аз... хм... как да ти кажа... чухме, че тука в Манджилари се явил... явил се един сребърен таралеж! Досущ сребърен, като монета. Който го види, от каквато и болест да е болен, оздравя! И на, дойдохме.

Содомизъм

Историята на **Sonic the Hedgehog** започва с епично-драматично и наситено с екшън интро, каквото би видял в <сложи името на произволно *Square-Enix* RPG>. В него вечният злосторник Dr. Eggman отвлича сладката (макар и леко кривокрака, но какво да ги правиш... японки) принцеска на Soleanna – Elise. В последствие се оказва, че тази нежна персона е ключът към освобождаването на някакво зловещо огнено зверче, което може да даде на Eggman власт над времево-пространствения континуум. Разбира се, героят, който веднага дотичва на помощ на живота, вселената и девиците в беда, е не кой да е, а Sonic. С напредването на действието се намесват и вечно-депресираният-супер-таралеж-от-бъдещето Silver и ултимативната-форма-на-живот Shadow, като на всеки от тях е посветен отделен епизод.

На пръв поглед това изглежда като съвсем обещаваща предпоставка за няколко часа малоумно забавление, поне докато не осъзнаеш, че, колкото и да се смееш на глупостите й, играта се взима съвсем насериозно и има претенции да ти предложи тежка емоционална драма с поучителността и внушението на епизод на **Pokemon**. Както и лековат романс между Elise и Sonic, който ни кара да се чудим как игра, пропагандираща содомизъм с животни, може да се пробутва на малки деца.

Епилепсия

Доста често **Sonic the Hedgehog** те кара да щукаш из мъчително постния Soleanna и, в типично RPG стил, да общуваш с населяващите го персонажи. Въпросните проявяват подозрителна готовност да споделят житейските си мисли (акт, съпроводен от лицеви анимации, наподобяващи епилептичен гърч) с всеки Гигантски Таралеж, който ги заговори, и някои даже раздават Могъществени Странични Куестове от рода на "Намери Пеле, Обичното Куче" (не се шегувам). Като препатил човек те съветвам (ако по неведомо стечение на обстоятелствата попаднеш на тази злощастна игра) да си спестиш болката и да бягаш надалече от всякакви подобни оферти.

Мозъчна смърт

С малко късмет може и да се добереш до някое от истинските нива, където се крие последната надежда за поне малко забавление. Sonic, Silver и Shadow кръстосват 11 локации, вариращи от тучни полянки до заснежени планински склонове, и постоянно намират нови методи за фрустриране на играча, не без помощта на свръх-сенситивните контроли и ужасяващата камера. Последната постоянно се обръща във възможно най-неадекватни посоки (особено в битките с босовете), завира се зад всичко, що стърчи, и за капак е с инвертнато въртене, което само по себе си може да те прати в лудницата, докато се опитваш да се спускаш със сноуборда на Sonic, да нацелиш някой гад със суперсилите на Silver или да управляваш превозните средства на Shadow. Но най-лошото е когато с повод и без повод трябва временно да поемеш контрол над стоварени ти от сюжета странични персонажи. Освен че са крайно безидейни откъм умения, те допълнително изострят проблемите с механиката на играта.

Погребение

Sonic the Hedgehog има още сума ярки недостатъци. Тъпкана е с технически проблеми, като се почне от флегматичните лоудове, мине се през спадовете на фреймрейта (които забавят и геймплея!) и се стигне до честото пукване на героите без каквато и да е видима причина. Босовете са малко и елементарни. Озвучаването на персонажите е забележително бездарно... Мога да изброявам до утре, но едва ли има смисъл.

Тук идва моментът, в който докторите от **Спешно отделение** се споглеждат траурно, отбелязват час на смъртта и отиват да поплачат в някое тъмно ъгълче на болницата. От *SEGA* забиха поредния пирон в ковчега на култовия навремето храбър таралеж, който е незаменима част от детството на не един и двама от нас. Искрено се надяваме да го застрелят най-накрая, та да спре да се мъчи...

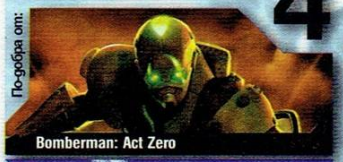
...Замислен, Моканина се върна при овцете си и се залови отново за цървулите, които правеше от нещавена волска кожа. "Сребърен таралеж – мислеше си той. – Има ли го!" Но нещо го подпираше в гърдите, мъчеше го. И като пусна шилото и погледна към небето, той извика:

– Боже, колко мъка има по тоя свят, боже!

И пак се загледа подир каруцата.

Разочароваща **4**

По-добра от:



Bomberman: Act Zero

По-зле от:

Sonic the Hedgehog

Визия: 5
Най-добрият... или по-скоро най-малко лошият аспект на Sonic.

Звук: 4
Персонажите звучат като банда умствено изостанали.

Геймплей: 3
Посредствен jump & run, обогатен с ужасяваща камера и фрустриращи контроли, среща Final Fantasy за бедни.

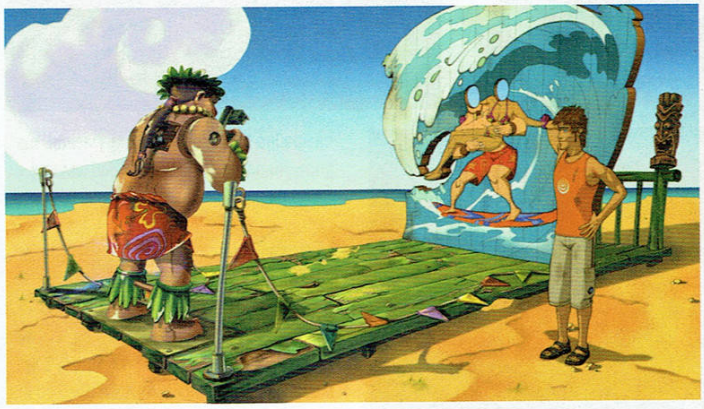
Мъка: 11
Мълчи, сърце!

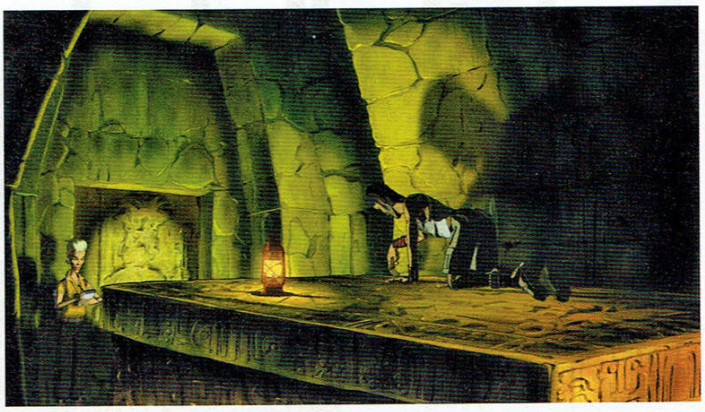
Жанр: Quest | **Производител:** Pendulo Studios
Разпространител: Focus Home Interactive | **Сайт:** http://www.runaway-thegame.com/

От: **Orlinator**

PC

RUNAWAY 2





Свеж полъх в гробището за игрални жанрове

Датата е седми февруари, две илядо и седма година, действието се развива в китния крайморски град Варна, ваш покорен раб Говньо е преследван от демонични срокове, докато в същото време се опитва всячески да избегне неприятните последствия от скъсването на нервите на двете трети от триумвират, турнат от съдбата начело на нашето печатно издание.

Ситуацията е върло драматическа, напрежението достига най-високите си месечни точки преди да се уталожи отново в не особено адреналиновата процедура по запитване за заплати и укорително мълчание от отсрещната страна.

В тия полеви условия аз се виждам принуден да ти изплюя на кратко мнението си за **Runaway 2** – една игра, която по една или друга причина вероятно ще оставиш неизиграна, но която, бъди сигурен, си струва. **Runaway 2: The Dream of The Turtle** е продължение на недооценената **Runaway**, в която испанците от *Pendulo Studios* (ако се смееш, се чувствай политически некоректен) за пръв път разкриха на английски език таланта си да правят изключително шарени и забавни куестове в епоха, в която на мода са изключително черните и потайни FPS-и.

Брайън и Джина, протагонистите от първата игра, заминават за екзотично островче, където, возейки се на самолет, претърпяват необясним инцидент. Брайън мята Джина от самолета, след което някой хитро я разстрелва, но за сексуално облекчение на първия – без фатални последици. През това време той сам приземява античната машина и двамата започват да се издирват взаимно и да разплитат мистерията около поредната бакия, в която са се въвлекли. Същото приключение ги отвежда на разходка из Аляска, пиратски кораб, подводния свят и прочее характерни за куестаджийската микровселена локации. Разкриването на ред повече от историята би било престъпление срещу онези, които имат някакво намерение да пощракат диво из **Runaway 2**, така че ще ти оставя някоя и друга мистерия.

Графично играта стои повече от добре, като са използвани двуизмерни фонови и триизмерни cartoonish персонажи. Предвид нискобюджетния характер на заглавието, е съвсем нормално да не получаваш графичните фойерверки, с които си свикнал от десетгигабайтовите чудеса на технологиите от предишните страници (тя и **Runaway 2** не е малка, в тая връзка се приготви за сериозен удар по хард диска си и изготви списък с ненужни порнографски материали и нелегално придобити музикални файлове). Въпреки това графиката е стилово хомогенна и *забавна* (за разлика от настоящата статия, примерно, в която пак нямаше място за личните ми премеждия), което в крайна сметка, както вика един небръснат пияндурник от една прилично малоумна реклама, е най-важното.

Но причината да изиграеш **Runaway 2** далеч не е нито в графиката, нито в до голяма степен изсмуканата от пръстите история. Изиграването си струва най-вече заради диалога и хумора в него – ебавките с всичко, що е поп и напарфюмирано, игрите на думи и пиперливите закачки. Всичко това е откровено смешно, може би дори повече от станалата жертва на необективната ми и неквалифицирана преценка **Rayman: Raving Rabbids**. Дебилията, макар и да се среща тук и там, не е катализатор на смешките и си струва авторите на шедьоври на лошия вкус като Bad Day L.A да си вземат бележка и да се научат как се прави в страната на биковете, виното и мучачо педерастите.

Отлична 8

По-добра от: Nibiru

По-зле от: Simon the Sorcerer

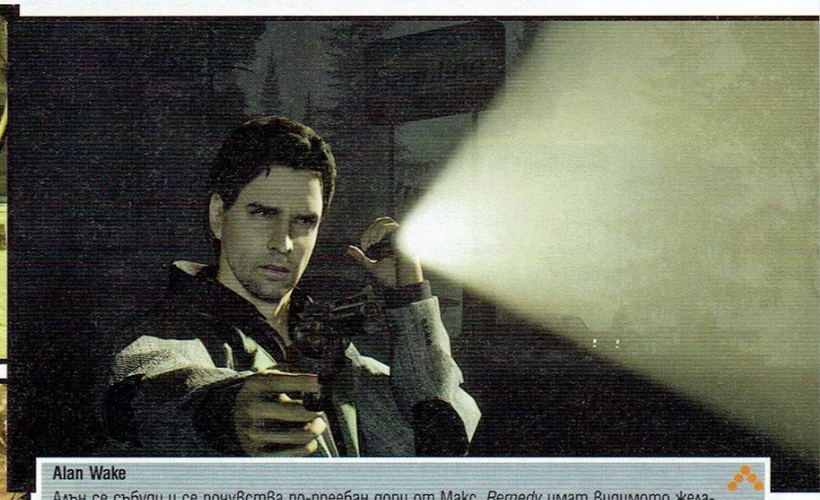
Графика: 7
Въпреки че логично няма космическия вид на кое да е високопрофилно заглавие, играта е симпатична и трудно би могла да не ти хареса, поне графично.

Звук: 8
Забавен, както повечето неща в **Runaway 2**.

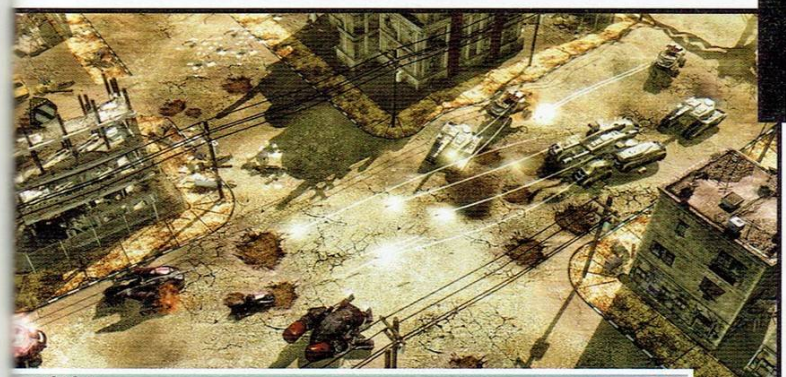
Геймплей: 8
Малко е трудно да оценяваш гейм-механика, която вече трябва да излиза от пубертета, и все пак – осмицата е логична на базата на дребните дефекти, които могат да ти смутят удоволствието.

Хумор: 8
Рядко се случва компютърна игра да бъде смешна без задължително да преминава в дебилна простащина. Същото важи и за нашите броеве, между другото.

Ghost Recon: Advanced Warfighter 2
Още от същото, ама по-добре изглеждащо. Няма лошо. *Ubi* са доказали, че го могат **Ghost Recon**-а. Ние също сме доказали, че го можем, когато Дишков не ни избива негрите танкисти. **[Xbox 360]**

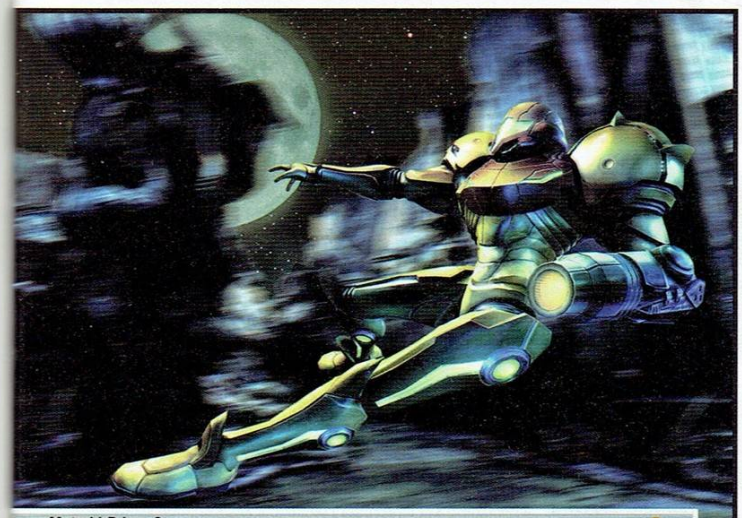


Alan Wake
Алън се събуди и се почувства по-преебан дори от Макс. *Remedy* имат видимото желание да ни потопят още по-дълбоко в мрачните си геймплейни фантазии. Както и да изстискат до краен предел хардуеъра ни, мамка им. **[PC, Xbox 360]**



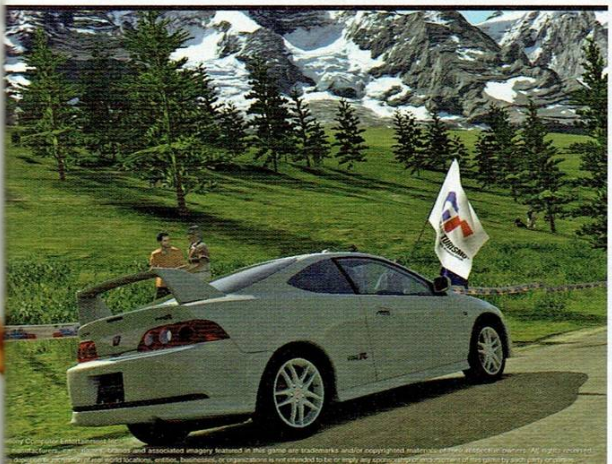
C&C 3
Един от малкото ексклузивни PC хитове вече не е само PC хит. Което не ни пречи да го чакаме с гигантско нетърпение и да се възбуждаме притеснително много от кубето на Кейн. **[PC, Xbox 360]**

UEFA Championship League
Заглавието, благодарение на което Дишков и Коралски ще успеят да си отмъстят за тежката загуба на своя непрежалим Ливърпул от Арсенал, и то на Анфийлд. 3:6. Шотът е замазан от сълзите им. **[PC, PS3, Xbox 360]**



Metroid Prime 3
Коралски изтръпва еректирало при мисълта за това, което се крие под костюма на Самус. Обикновените играчи просто си чакат поредната голяма игра от поредицата. Ей това е разликата между протата и кежъл геймърите. **[Wii]**

The Darkness
Дали смазващата комиксова основа и обещаният разчупен геймплей ще успеят да надделеят над покъртително остарялата визия? Предстои ни да разберем. **[PS3, Xbox 360]**



Gran Turismo HD
Мракоубийствена игра. Радвайте се на статиите на колегата сега, защото след като види визията на новото Туризмо, като нищо ще се спомине инфарктно. **[PS3]**

Bioshock
Духовният наследник на любимия ни **System Shock 2**. Този път със смазваща визия, наред с очаровано извратените геймплейни идеи на креативните пичове от мъртвия *Looking Glass*. **[PC, Xbox 360]**

От: Snake, MrAK & doomy

Геймгероите на 2006

Аликс (Half Life 2: Episode 1)

Секси. По-оправна от Фрийман. Доживяла първата си главна роля. Не пусна на Гордън, нито на Кучето, ама и ние не бихме. Поне не на Гордън. Наше момиче.

Томи (Prey)

Не го одобриха за кастинга на **Final Fantasy XII**. Не че не е гей момчето, ама е чернокос, червенокож, а до един етап си има и гадже (после го застрелва, което само доказва гейската ни теория, ама важното е да става драмата). От яд, че никой не го разбира, се гавреше с гравитацията.

Елексис Синклеър (Sin: Emergence)

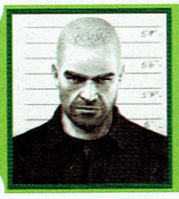
В унисон с мокрите ни сънища, влезе в играта мокра. Големи сме, ей!

Наште си (Titan Quest)

Защото са "нема такива пичове" (и мацки, в случая с колегата Дишков). И защото успяха да изкарат с нас дълги безсънни нощи, биейки се рамо до рамо с монстри и бъгове, като един истински, уъркшопски колектив.

Оня на Дишков (WoW)

Защото ще го купуват за 500 долара. Малко ли е? Най-после и ние да разберем, че има полза от MMO-тата. И от Дишков.



Сам Фишър (Splinter Cell:Double Agent)

Сгазиха дъщеря му, вкараха го в затвора, биха го, съблякоха го гол, изкъпаха го с маркуча... и тамън да стане интересното, го интегрираха в редиците на злокобна терористична организация. А той, понеже е кораво копеле, се пребори с нея за под шест часа. Гоу, Сами, гоу!

Скорпиън & Съб Зироу (MK:Armageddon)

Защото са легенди. Точка. И удивителна!

Ксана (Dark Messiah)

Единственото хубаво нещо (с едри цици) в рамките на една престъпно оувърхайпната игра. Което влиза в главата ти още след туториала. Бихме предпочели взаимовръзката между влизанията и главите да беше реализирана по малко по-различен начин, но и така ни беше хубаво.

Тони Монтана (Scarface)

Оцеля дори и без Пачино, което само идва да ни покаже, че е персонаж от класа. Освен това псува повече и от нас, което вече си е постижение от световна величина...

Мамчето (Liberty City Stories)

Сине, сине, ти си ангел мой. Ама друг път. Най-могъщият злодей на годината има пеньоар, ролки и зъл нрав, а на негов фон дори Кейн от **C&C** изглежда като приятен, благ чичко.

Вълчицата (Okami)

Бяла, божествена и селшейдната. Освен това е пълната противоположност на израза "откъдето мине, трева не никне". Направо ти иде да я почешеш по муцунката (после обаче се сещаш за Тир и Фенрир и ти минава желанието; ако не ти мине – чеши си я; или поне си пообогати общата култура).

Казума (Yakuza)

Докопа се до момиченце, струващо няколко милиарда йени. Но наместо да я продаде, както си му е редът, се пребори с де що има рандъм енкаунтър, за да я защити и на финала дори се би кадансово с най-добрия си приятел. Оппа, спойлър...

47 (Hitman: Blood Money)

Наместо коса, му присадиха черно чувство за хумор, с което и без това култувата му поредица, стана още по-култова. Все още има вид на човек, който ей сегинка ще запее "Едно ферари с цвят червен", но ние си го обичаме.

Маркъс Финикс (Gears of War)

Голям, лош, бивш затворник, ритащ мутирали задници и разрязващ противниците с прикрепената към пушкалото му моторна резачка. Какво повече може да иска човек? Какво имаш предвид с това "*360*"?

Франк Уест (Dead Rising)

Трепе зомби паплач, въоръжен до зъби с тигани, стикове за голф, четки за зъби и други подръчни материали (добре че в Mall-а нямаше секс шоп...). Гоу гет ем, тайгър!

Кинг Слайм (Dragon Quest VIII)

Защото Акира Ториямa е Огромен! А и слаймовете винаги са били емблематични за **Dragon Quest** поредицата. Пък и как да не симпатизираш на синьо лайно с очички и коронка?

Анти-класациите на 2006

Най-бъглива игра:
Gothic 3
Зарежда нива и текстури в паметта и си забравя пътя до там, та услужливо ти ги зарежда отново. До пълна безпаметност. Не си псувай хардуеъра. И в студията на *Weta Digital* ще сече. И това е едва началото (ако насред напрегнат бой заседнеш в някое ведро, без право на мърдане от там, ще ни разбереш).
ХЕИ съветва: срещу буболечестата напаст помага единствено навременен и безмилостен uninstall.

Най-хомосексуален персонаж:
Гейчето от **FFXII (как така "кое от всичките"?!)**

Първо се възбудихме. После разбрахме, че е мъж и ни стана гадно. Ебахти и извратените японци! *(След това си дадохте сметка, че всеки ФФ-герой опатква повече женски персонажи, отколкото и тримцата ще видите приживе, и почнахте да се успокоявате с "те японките са извратени", нали? – бел. Роланд, който обаче също смята, че Ваан все пак е твърде хомо)*

Най-пропилян сексапил:
Sin Episodes: Emergence

Най-хубавото нещо в играта (освен ако не го вдигаш на расти) беше едноминутната ѝ поява по минималистично бельо. Играхме до края с надеждата да я видим отново, но уви. На фона на шестте часа екранно присъствие на гореспоменатото гейче, приемаме това като сериозно престъпление срещу, надяваме се, все още доминиращата хетеросексуална мъжка част от човечеството.

Най-могъщи глигани:
Gothic 3

По-страшни от Вин Дизел на амфетамини. По-могъщи дори от колосите в **Shadow of the Colossus**. Тези горски обитатели премазват каквото видят. Безпощадни са като ято скакалци над полята и предвещават гейм апокалипсис. Повярвайте ни, вече ще опитваме от дивеча на дядо с огромна предпазливост.

Най-безумни оръжия:
Prey

Гениални като дизайн, безумни като ефикасност. Ей, пичове, това е 3D шуутър, не конкурс за триизмерна анимация. Елате да ви стоварим по един френски ключ връз дизайнерските тикви, пък да видим дали ще ни трябват около десет удара, за да ви свалим.н и безмилостен uninstall.

Най-противен главен герой:
Bad Day L.A.

Негър-клошар, серящ върху магистралата още в откриващата сцена? Вие си се асоциирайте с него, ние не искаме!

Най-грозни персонажи:
TES: Oblivion

Не само NPC-тата. Дори и героят, който сам можеш да си направиш, няма начин да стане хубав. Е, кажете ни, това справедливо ли е? МгАК се отказа да играе играта, само защото не можеше да докара героя си дори приблизително до невероятния си сексапил. Срамота.

Най-смъртоносна периферия:
Контролерът на Wii

След като купища пострадали геймъри върнаха безжичната пръчка, защото когато я изпуснеш, нанася колосални щети по околната среда, а ако си достатъчно карък да се уцелиш – и по теб – от *Нинтендо* направиха по-здрави каишки за прихващане към ръката. Да не стават повече инциденти. А избитите ни зъби кой ще плаща, роптаем ние?

Най-смъртоносна конзола:
PlayStation 3

Оказа се, че никак не е здравословно да отидеш на пазар за новата конзола на *Сони*. Хора биваха бити, ограбвани, че дори и простреляни. Стигна се до там, че в интернет се появиха обяви от здравички момчета, които предлагаха срещу скромна сума да изчакат на опашката с купувача и ако някой предяви претенции, да му обяснят любезно колко не е прав. И майка му колко не е права... Е, кажете ни, с такъв екшън на кой му трябва **GTA4**?

Най-голям къмпинг:

САЩ по времето на пускането на вече споменатия *Playstation 3*. Хиляди паркинги се бяха превърнали в палаткови лагери. Край лагерните огньове на китара бидеха подрънквани хитови лагерни песни, като "Що така, бе Миме (не ти вибрира контролерът)" и "Бягат конете, препускат в галоп, ей, оти ще портват **MGS4** за *360*". Ние, които обичаме да ходим всяка година на Каваци, вече се чувстваме като пълни аматьори в къмпингарството.

ПОЩА

От: Георги Георгиев

Ей, пичове, от любимото ми ГъВъ. Как сте? (офф, ари стига с лиготтиите, Savoy Silver Club rUl3zzZ) Ми тъпо ми стана че не ми сложихте писмото в списанието ми (мое си е). Ари ся ше го карам направо на пета на смукач (марийчеее, ко пак смучеш маааа) - голям фен съм на **Half-Life**. Спор няма. И ми става тъжно че в списанието ми (казах че е мое!) няма май много много фенове на тази игра. Последно писахте за HL2EP2. И то от BoGle мисля че беше статията. Браво, човече, само така! Дано тси истински фен, щото наистина играта го заслужава! Всичките! Сигурно вече май са сешттмте че вече съм ви писал. Ама моя път няма много да ги мешам раотите. Искам само да сложите туй писъмце в следващия брой на списанието ми (!). И в него да го има това - www.hlstorybg.com . Ей потроших се да го преведа... Но за мен ще значи много ако го има писмото ми в списанието (моя път няма да използвам думичката "ми") ... Хем така ще се популяризира сайта пък и все пак - за феновете ще е страхотно да научат повече за любимата игра и историята и. Благодаря ви че ви има на моя свят. Казах че няма да ги мешам мого раотите ама не мога да не кажа че ме е яд че не можах да участам в играта с картите. :(Енуей ай стига съм ви занимавал. Само да знаете че от мен винаги ще имате пеття лева на месец! Абе гъзъ си съдирам обаче за ГъВъ ще имам! Айде поздрави и пак да кажа Savoy Silver Club rUl3zzZ!!!

Проведохме социологическо проучване сред членовете на екипа, но така и никой не ти пожела гъза. Само Главния се позамисли леко над офертата, но искрено ни се ще да вярваме, че го направи, подведен от своите Lost Planet навици, в търсене на Т-енергия. Благодарим ти, че си ни верен... такова де... читател и евала за сайтчето. Комбайнската напаст определено е заслужила подобно признание. Надяваме се, че и на други ще им е толкова интересно, колкото ни беше на нас. Защото фенове на HL в Workshop има много, а Вторият Епизод е една от трите ни най-очаквани PC игри за 2007 (другите две не ги помним).

От: Любомир Любомир

Извинявам се за безпокойството, но имам нужда от помощ по един жизненоважен въпрос. Става въпрос именно за играта **Neverwinter nights 2** и факта, че папката със сейвовете се намира в My documents не знам от какъв зор, обаче след като мина първата част от играта, оттам нататък винаги ми изкарва едно съобщение, че няма повече място на хард диска, а подяволите имам още един свободен гигабайт в "C" и цели 20-30 в "D"... тъй като в продължение на 2 дни играх без save-ове, вече ми е дошло до гуша и ви моля за помощ понеже прочетох в статията в GW за играта... Дано има решение на този ми проблем...

Пробвай да преместиш My Documents на D. Става с десен клик върху папката на десктопа и задаване на нова локация. По принцип е добра идея да го направиш, за да не загубиш разни ценни сейвове или документи, ако нещо ти се преебе уиндоуса. Надяваме се да помогне. Прочее в момента има и един неприятен вирус, който се загнездва из темп директориите и ти пълни С-то без право на обжалване, така че е добре да провериш и този вариант с някоя качествена антивирусна (ние лично залагаме на NOD32).

От: Мumaka /aka. BlackJack, aka. Morgenshtern

Иебем ти сръце, иебем ти душу!!

Е, пичове, май стана време да се прежаля и да взема да жертвам малко време, принципно заделено за сън или игра, за ви да драсна някои и друг ред. И така ... колко станаха ... 8 години? Беше време, когато влизах в двайсетака, сега е време в което гоня тридесетака. Промениха се доста неща от тогава, най-малко аз. Сякаш съм мръднал на няма и крачка от хлапето, което бях. Още си е в мен. Усещам го, че шава всеки път, щом отгърна нов брой и се върна назад, в спомени. Сладки и стари, а сякаш са от по-миналия вторник. Беше време на безгрижие и веселие, беше време свободно и мирно. Беше време с което сам разполагах и сам решавах за каква глупост да хвърля. И аз хвърлях, о как само го хвърлях и пилеех. Ама то свободното време е за това, за да го пилееш. За друго не става и не съм чул до сега някой да е събирал свободно време ... примерно. С него си купуваш хубави спомени.

И така, доста време мина, а за това време аз написах цеееели две, май, писма. Брей, да ми се ненадяваш. Много имах да ви кажа, от никъде не можех да започна. Пак нищо няма да ви кажа и тук и каквото и да говоря, пак нищо няма да е. Да кажа, че съм с вас от първия брой, без ни един пропуск (даже някои по 2 пъти, щото съм разсеяна и куха лейка, та се случваше да си купя някой брой по два пъти, смятайки стария за нов)? Че ви чувствам близки както никой друг? Че искам да седна с всички ви, както и с много от тези, които не са сред вас вече, на маса, дружно да се напием до безпаметност. Че искам да ви познавам, да ви срещна, да ви стисна ръката, на всеки един поотделно, както и на тези, които вече не са с вас, но които бяха и на които дължа благодарност дори за това, че съм такъв какъвто съм сега. Чеки, т'ва трябваше да бъде преди другото, май май. Карай. Все клишета от моя сорт ми хрумват, а не искам да се повтарям вече. Знаете ли как ми се свива сърцето сега, като си помисля, че след малко трябва да хвана ножицата и да изрежа тия пусти талони от списанията, че да ви ги пратя?! Вий сърце нямате ли?! Ама няма как. Мечтая си отдавна за подобни придобивки, а няма да мога скоро да си ги позволя. Разходи бол, приходи умерени и недостатъчни. Сякаш пък на някой му стигат. Малко надежда поне мога да си позволя. Чат-пат, умерено, че да не се разглезя.

Клел съм се някой ден да ви дойда в редакцията и колко пъти от тогава съм минавал на крачка от там, ама все бързам за някъде. Аман. Все някой някъде чака, все има неотложна работа, или път обратно ме чака. Русе-София, София-Русе. Беше преди 8-9 години, когато живеех и учих в София. После се преместих в Русе. Тук ми е бизнеса, тук ми е живота и приятелите, който оставих там, вече се разпиляха по света. Един апартамен ми остана и не съм ходил да го погледна даже от две-три години. И за това няма време дори. Ай стига съм ревал. Но ще дойде ден, когато ще ми остане време и ще дойда и ще има среща и може би дори и маса ще направим и черпене ще има, вий се не бойте. Заклеам се, за кой ли път ...

А ако ли минете някой ден през Русе, ако ли ви дотрябва човек за компания, място за преспиване, помощ някаква, обаждайте се, ей!! ххх ххх ххх – Митака. Адски ще се радвам да помогна с нещо.

Искам да ви има само и искам да бъде все така. Защото лятото (месец май, като подарък за рожденният ми ден ;)) на 1998 се роди нещо хубаво, и въпреки, че вече май два пъти (до колкото знам) беше на косъм да загине, още го има. Сякаш стават чудеса, а зад всяко чудо стой неговият създател. Нему се пада нелеката задача да потдържа ден за ден, месец за месец огъня, да го подклажда със своят ентусиазъм и талант. Аз вярвам във вас, вярвайте и вие в себе си и знайте, че все още има кого да зарадвате само с факта. че все още ви има.

Не ти на нас трябва да благодариш, приятелю. Ние ти благодарим, че те има. Защото точно подобни писма, подобни светли и топли лъчи в буреносното ни ежедневие ни дават сили да продължим напред, оказват ни посоката. Можем само да добавим – открадни няколко часа от шибания времеви поток, отмиващ неусетно пластове от същността ни, докато най-сетне успее неусетно да разруши и ядрото на душите ни – и следващия път, когато минаваш покрай редакцията ни, се спри и влез. А ако Русе някой ден ни е на път... би ли дало сърце да пропуснем едно наздраве с теб. Колкото и да сме безсърдечни в наградните си пориви.

www.folk.bg

изпрати sms на номер **2260** мтел, глобул и вивател

обади се от стационарен телефон **0900 40 400** мтел, глобул и вивател

ти поръчваш folk пакет

с всяка поръчка - 3 продукта

какво е folk пакет?
- поръчваш продукт и го изтегляш
- като бонус можеш да изтеглиш два безплатни продукта

цветни картинки

735008 735009 735010

735011 735012 735013 над 18г.

речници

необходимо е вашиятGSM да поддържа кирилица!

българо-английски 735014 | българо-немски 735015 | българо-френски 735017

лудата тоалетна

whoopee cushion

само ако влезнеш ще се изненадаш 735016 хит

true tones

супер лафове и звуци

напомняне - днес е твоят ден	734995
филмов лаф - кръстника	734996
придворен - кралю обезпокоен сте	734997
отекчен - уф, кой досажда пак бе	734998
господарке досаждат ви	734999
аларма - опъвам нерви	735000
аларма - времето за сън изтече	735001
дарт вейдър е, вдигай	735002
mr. anderson, wellcome back	735003
чайки - крясък	735004
крава - мучене	735005
часовник кукувица - куку	735006
калашник - изстрели	735007

най-продавани хитове

фолк хитове

	моно	поли	true tones оригинали
константин - кой живее в гаража ново	734902	734903	734904
преслава - по-влюбен от всякога ново	734905	734906	734907
ивана - най-добрата ново	734908	734909	734910
емилия - с теб да полудея	734911	734912	734913
преслава - лъжа е ново	734914	734915	734916
малина - в тишината	734917	734918	734919
ивана - последна чаша	734920	734921	734922
димана - sorry хит	734923	734924	734925
оркестър кристали - baby	734926	734927	734928
райна и константин - ние знаем как хит	734929	734930	734931
мария - не си добре дошъл	734932	734933	734934
елена паришева - тук и сега хит	734935	734936	734937
анелия - вятър в косите	734938	734939	734940
вероника - без коментар хит	734941	734942	734943
есил дюран и люси - не ме обичай	734944	734945	734946
амет - магистрала хит	734947	734948	734949

dance хитове

			covers
seal - kiss from a rose хит	734950	734951	
rem - everybody hurts хит	734952	734953	
roxette - listen to your heart хит	734954	734955	
p. diddy ft. christina aguilera - tell me ново	734956	734957	734958
тв сериал - двама мъже и половина ново	734959	734960	734961
holly dolly - dolly song хит	734962	734963	734964
eminem ft. 50 cent - you don't know	734965	734966	734967
akon ft. snoop dogg - i wanna love you	734968	734969	734970
roger sanchez - lost	734971	734972	734973
the pussycat dolls - wait a minute хит	734974	734975	734976
nelly furtado - all good things хит	734977	734978	734979
allegro - someone else оригинал	734980	734981	734982
устата - 50/50 оригинал	734983	734984	734985
румънеца и енчев - шатрата оригинал	734986	734987	734988
ъпсурт - втора цедка оригинал	734989	734990	734991
филм - бързи и яростни хит	734992	734993	734994

неутрализирай

America's Army Special Operations

НОВО

военната заплаха

Вземи участие в специална операция на американската армия и бъди пилот на хеликоптер, пехотинец или танкист. 735018

gameloft

© 2007 America's Army and Gameloft. All Rights Reserved. America's Army is a registered trademark of the Department of the Army in the United States and/or other countries and used under license from the Department of the Army. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment.

изгубени LOST

gameloft

влез в ролята на джак след разбиването на полет 815, разучи острова, научи се да ловуваш и стани свидетел на необяснимите явления... с една дума оцелей! 735019

НОВО

© 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft is a trademark of Gameloft in the US and/or other countries. Under license by © Touchstone Television. All Rights Reserved.

dynamite pro football

НОВО

мобилният футбол никога не е бил толкова реалистичен и вълнуващ. покажи своите умения в двубой с 32 национални отбора 735020

супер хит

Babemachine Wild Blondes

735021 те са млади, блондинки винаги готови за една бърза игра! дръпни Ръчката на едноръкия бандит и стискай палци

mangababe naomi

свали горещата си шефка, ако тя остане доволна няма да те уволни 735022

Naomi хит 3G ORAL OFFICE

java игри

спечели на покер: X-POKER 735038

бъди готов за много екшън: Operation Critical НОВО 735039

състезание с моторница: Pole Position НОВО 735040

екстремно състезание: хит 735041

ликвидирай терористичните звена: Game Win хит 735042

мобилната игра на асоциацията по ръгби: Pro Rugby НОВО 735043

изстреляй всички патрони: Desert Hammer 3 НОВО 735044

супер стратегия: Dungeons 3 735045

древното зло е събудено: Swords of Fury НОВО 735046

мафиотската академия: The Academy of Mafia 2 НОВО 735047

събери всички кинти: Mini НОВО 735048

опасности в дивата джунгла: Bear Grylls хит 735049

секси билярд: Sexy Pool 735050

залучи терористите: No Negotiations 735051

весело приключение: Crash Bandicoot 735052

най-горещото състезание: The Daily Stripper Pole Dancing Game Best Striptease Simulation 735053

страхотно състезание: Asphalt Urban GT хит 735054

намери съкровището: Harry Potter НОВО 735055

най-великият шпионин: Soviet Spy хит 735056

мистериозната пирамида: Ancient Tomb 735057

Video клипове

преслава - лъжа е 735023

амет - магистрала 735024

емилия - с теб да полудея 735025

малина - в тишината 735026

райна и константин - не знем как 735027

групова наслада над 18г. 735028

игривите момичета над 18г. 735029

много яко облизване над 18г. 735030

диви страсти с две тигрици над 18г. 735031

жадна мацка над 18г. 735032

удоволствие отзад над 18г. 735033

логочистачка

преди | след за модели нокия и самсунг

не те ли дразни логото върху любимата ти картинка на дисплея

изчисти го сега

изпрати 735034 на номера за поръчка

top анимации

735035 735037 735036

как да поръчам?

пример за поръчка: 65160N 2260

индекс на gam се поставя само, ако поръчваш черно бяло лого, sms картинка и моно мелодия

индекси на марки GSM-и:
N Nokia, S Siemens, SA Samsung, E Sony Ericsson, A Alcatel, M Motorola

Услугата и съдържанието се предоставят от М Телеком ООД. За информация и при проблеми, изпрати e-mail на info@folk.bg като укажеш номера на мобилния ти телефон. За да получиш поръчаните продукти обикновено е необходимо да имаш активиран WAP и съответни настройки от мобилния ти оператор, иначе е възможно продукта да не може да бъде доставен. За да провериш дали можеш да получиш даден продукт на твоя GSM преди да поръчаш, зареди wap.folk.bg през мобилния си телефон (wap browser) и въведи кода на продукта от рекламата. Всеки поръчал мелодия получава безплатен TOP продукт абонамент и ще бъде информиран три пъти за най-актуалните ни продукти. Абонаментът се активира чрез потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS със съдържание STOP и името на абонамента на номер 2250. За изпълняването на поръчката и получаването на абонамента са необходими 2 SMS-а. Изпращането на 1 SMS на номера 2260 и 2225 струва 2,40 лева, изпращането на 1 SMS на номер 2250 струва 0,60 лева. Поръчване на продукт чрез обаждането от стационарен телефон на номер 0900 40 400 струва 1,80 лева на минута и не активира TOP продукт абонамент. Разходите за пренос на данни чрез WAP или GPRS са за сметка на клиента и се заплащат директно на мобилния оператор. Пълните Общи Условия за ползване на услугата могат да се намерят на http://www.folk.bg/agr а поддържаните модели телефони на http://www.folk.bg/gsms.

MMORPG

Om: **doomy**

Преди да започнем версуса, който четеш в момента, колегата, явяващ ми се в случая опонент, ми сподели, че съм бил на печелившата страна. За мен, щом съм решил да я защитавам, тя явно е такава. Но повярвай ми – трудно е. Доста по-трудно е да браниш онлайн RPG-тата, отколкото със споменаването на няколко заглавия от ранга на **Baldur's Gate** и **Planescape Torment** да сложиш точката в спора. MMO-тата са далеч по-ново течение в гейминга. Аз лично отсега ще ти споделя, че не съм открил "своето". Опитвал съм много, забавлявал съм се с някои повече от година, но винаги накрая съм ги изоставял. Ако някой е решил, че ще хване дадено MMO и ще се абонира за него до живот, просто може да забрави. Не, онлайн RPG-тата нямат свои титанични представители, които единодушно да бъдат обявени за гениални, както е при соло събратята им. Въпреки че на игри като **WoW** и **Dark Age of Camelot** съм отделил огромна част от времето си и съм се клел в тях, мога спокойно да призная, че ги оставих, защото им липсва нещо. А други пък, като **Guild Wars** и **Eve** да речем, не съм и захващал, просто защото зная, че това отново не са "моите" MMO-та.

Няма как да контрирам колегата с конкретни заглавия, тъй като MMO игрите тепърва ще се развиват – нещо, което класическите RPG-та отдавна са сторили. Тук ще ти споделя защо АЗ все повече се насочвам към онлайн заглавията. Забележи, не използвам думичката "предпочитам", понеже обичам сингъл-плейър ролевите игри и никога няма да ги отпиша като жанр.

Каква е разликата между това да играеш едно RPG сам, у дома си, и това да правиш същото, но с няколко милиона човека онлайн? Ами на първо място, колкото и смешно да им звучи на някои, поддържаш някакви социални контакти. Аз лично съм се забавлявал неистово из чатовете с хора от цял свят, говорили сме на всякакви теми, създал съм много приятелства, които продължават и до днес. Офлайн, представяш ли си…

И искам още тук да падне един досаден мит – MMO играчите не губят повече време за игра от "нормалните" геймъри. Те просто отделят по-голяма част от времето си на *едно* заглавие. Нека примерно Роланд се замисли колко време е загубил с игрите, които защитава (най-вече с **FF** сериите), и после да сметне дали това не надминава моите **200** играли часа, отделени на **WoW**.

Факт е, че не може да харесаш MMO-тата, ако нямаш правилната нагласа към тях и не търсиш най-ценното – конфронтацията. Хубаво, колко паплач си избивал в соло ролевите игри? Ами ако тези твари вместо задвижвани от алгоритми NPC-та, бяха хора като мен и теб? Мислещи, реагиращи, емоционални създания, които ще се метнат настървено в битката с теб, ще скърцат със зъби, ако ги очистиш, или ще се смеят неистово, ако те повалят. Колко боса си сразил в сингъл игрите и после си искал да споделиш преживяното с някой? А сега си представи, че вместо с кухо парти от 3-4 бота, на които им виждаш само портретите (не, не ми казвай, че можеш да се привържеш *сериозно* към някой NPC съекипник, че ще започна да се притеснявам за теб) сразяваш боса, рамо до рамо с още десетки *живи* хора. Мотивирани, сработени, минали през десетки неуспешни схватки със същия този бос. И го повалите. Виковете по тийм спийка, бирата, която ще изпиете на другата сутрин, анализирайки битката... незаменими. В момента ме разбират единствено хората, които са го изпитали, знам. На другите пожелавам някога да имат подобни емоционални гейм-мигове, към момента достижими единствено в онлайн ролевите заглавия.

Да поговорим малко за мащабите. Факт е, историята в MMO-тата е сетинг, не защото не може да се направи другояче, а защото е излишно да се прави. Историята, приятели мои, се създава с ясната идея, че някога ще приключи. Никой не иска вечни сапунки. Затова историята в онлайн RPG-тата почти отсъства. На преден план е играчът, който макар и мнозина да намират за безличен, защото няма история, бъдеще и реално място в необятния свят, е твой. Колкото и съпричастен да съм бил с Nameless one, да речем, не ми е пукало особено, когато умре и ми се наложи да лоудвам. Докато малко или много успявам да се персонализирам с героя си в MMO-тата, колкото и смешно да ти звучи. Защото освен да коля и да бея, аз комуникирам с останалите с него, аз го развивам, аз го *гледам*. Той е част от една общност, аз съм част от тази общност чрез него. А общността е огромна, светът е огромен, което автоматично прави всеки ден игра различен, изпълнен с нови казуси и нови предизвикателства. Зациклянето си зависи от човека, големите MMO-та предлагат достатъчно разнообразие. А удоволствието от самия епичен свят, explore-ването му, ивентите, които се случват в него – те създават неповторимо усещане за жива, *истинска* вселена.

В бъдеще нещата може и да се променят, а може и да си останат същите, само времето ще покаже. Този разговор трябва отново да го водим след поне една петилетка, когато жанрът вече трябва да достига своите висоти и да се отърси от всички недоразумения, предимно с азиатски привкус. Да отпишеш отсега онлайн ролевите заглавия, е безумие. В този ред на мисли ми позволи една малко крайна, но адски адекватна метафора, която винаги използвам, когато някой ме запита "Бе как можеш да ги играеш тия цикльорщини, глей кви RPGта има?". Да кажеш, че предпочиташ сингъл RPG-тата, без да си опитвал някое MMO, е като да твърдиш, че мастурбирането е най-приятното нещо на света, без да си правил секс. Нали знаете – с партньор винаги е по-хубаво. А с още няколко хиляди? Милиони? The sky is the limit.

Сингъл RPG

от Roland

За разлика от MrAK и Jeru миналия брой, аз няма да ти обяснявам как си падам и по двата типа игри. Аз съм краен – не *понасям* MMO-та и *обожавам* сингъл РПГ-та.

Причината?

На първо място, нека видим какво означава съкращението "RPG". "Role-Playing Game". Ролева игра. Това означава, че влизаш в роля. В **Plancescape Torment** си в ролята на мъж без спомени, неспособен да умре и търсещ истината за това кой е. В **Baldur's Gate** си човек, наследил силите на един мъртъв бог, преследван от мистериозен непознат. В **Star Wars: Knights of the Old Republuc** ти си войник на Републиката, който се озовава оплетен в интригите на джедаите, за да се натъкне на една доста неприятна истина за себе си. Във **Final Fantasy VII** пък си наемник, който открива, че всичките му спомени са подменени, озовал се в титанична битка срещу самозабравил се свръхчовек.

Каква точно роля играеш в **WoW**? На таурен шаман? Орк уорлок? Опа, това не бяха роли, пардон. Съпреживяваш ли много случващото се с твоя 133tzor_92? Дръжки. Единствената роля, която можеш да играеш в MMO, е тази на самия себе си, единственото, което прави героят ти – онова, което правиш ти. Thrillsville...

Ако доразвием малко идеята за ролите, стигаме до базата на всяко RPG – сюжета. Каквото и да си говорим, един свят, който има за цел да е *първо* свят, а чак *после* сетинг за някакви събития, не може да предложи тази дълбока, многопластова и заплетена история, която има едно добро сингъл-заглавие. Всички неразкрити тайни в **Planescape Torment**, невероятните сюжетни обрати на **FF**-серията, страхотната атмосфера на двата **Baldur**-а и двата **Icewind**-а... такова нещо в MMO игри просто няма.

Защо? Сега ще видим.

Кога за последно си се интересувал от сюжета на **WoW** или **Guild Wars**? Знаеш ли историята зад персонажи като Илидан, Малфурион и Артас? Наясно ли си с мъките и терзанията, целите и стремежите им? Не ми отговаряй, въпросът е риторичен. Далеч съм от мисълта, че удоволствието от едно MMO се изчерпва с трупане на левъли, екипировка и посещаване на едни и същи омръзнали до болка локации с една тумба хора, но наистина, кога за последно те *вълнуваше* какво се случва със света на играта, която играеш? MMO-тата нямат сюжет. О, естествено, че имат *сетинг*, имат *ивенти* и една генерална *посока* на *развитие* на света, но... сюжет? Изненадващи обрати? Сложни взаимоотношения между персонажи? Ами как ще ги има с няколко милиона играчи едновременно, без конкретно начало и обозрим финал, без кулминации и затишия?

Сингълплей-преживяването е несравнимо по своята дълбочина на историята и атмосферата. Предателства, интриги, приятелство и любов, неочаквани обрати и драматични разкрития. Гъвкав и динамичен сюжет, който се движи напред с всяко твое решение и *никой* друг няма да се намеси в него и в разкритията, които сам ще направиш за себе си. Защото всичко – целият свят, историята му и участието ти в нея... то е *лично* за теб.

При сингъл-заглавията ти си героят в играта. Не *вие*, милионите, а *ти*. Да, не можеш да си чатиш с една сюрия хора, докато играеш, няма как да обсъждате ставащото, нито ще завържеш риъл-лайф контакт с тях, но пък това ти позволява истински да се изолираш от света, за да се потопиш в уникално преживяване, съизмеримо с наистина добра книга. Да взаимодействаш с герои, които *няма* да са отново там, след като ги убиеш и им вземеш ценните предмети, защото нещо в играта ще се е променило завинаги. Няма да можеш да споделиш тази промяна с още 4 милиона души, но пък ще си я *преживял*. Ще си я *почувствал*. Ти нямаш един цял свят за обикаляне, а един цял свят има *теб*, за да го обиколиш. NPC-тата ще помнят *конкретно* твоите думи, *лично* твоите действия към тях. И няма да се държат по същия начин, когато ги срещнеш отново. Ще водиш задълбочени разговори с дигиталните си съмишленици, които ще движат историята напред, ще те потапят все по-дълбоко в *ролята* ти.

Още един момент, който няма как да не изтъкна – цикленето. Това май ме отблъсква най-силно. Имам познати, които са *изчезвали* с месеци от света, защото "качвали нива". Чувах случаи от типа на човек, отишъл в клуб да играе **WoW** и останал там *седмица* без да излиза. Еми това е... болно?

Каква е разликата между двата типа игра, водеща до такива ексцесии? Встрастяването? Донякъде. Факт е, че колкото и мащабно да те зариби една сингъл игра и да не можеш да я пуснеш, рано или късно тя ще свърши. Може би за седмица, може би за две, но не много повече. MMO-тата *не свършват*. И ако за някои това им е чарът, то за мен е една приказна предпоставка към зомбификация. Друга причина е факторът общност. Колко човека сте, когато цъкате **Oblivion**? Един? Да бе, верно. В **WoW**-а рейдовете с колко народ ги правиш? 30? 40? Дам. А си имате и гилдия, нали? И ти, като част от всичко това, не можеш да си позволиш да изоставаш от останалите, нали? Може би имаш семейство, или трябва да учиш, обаче как, като после ще влезеш в играта и ще си *изостанал*? Разбира се, това е изопачаване на фактите от моя страна, давам си сметка, но далеч не толкова, колкото на много MMO-радетели им се ще.

Далеч съм от мисълта да вярвам, че MMO-тата не предлагат алтернативни изживявания, които сингъл-игрите не са способни да изградят, разбира се. Може би равностойни, а защо не и дори по-ценни. Да отричам това е не само наивно, но и откровено глупаво. За себе си обаче винаги ще поставям историята и атмосферата в една игра на първо място. А онлайн-рпг-тата не могат да ми ги предложат.

Nintendo Wii

Какво е:

Според *Диоген*, философията и медицината са направили от човека най-разумното от животните; гаданието и астрологията – най-безумното; суеверието и деспотизмът – най-нещастното. Ние ще добавим на свой ред (понеже се имаме за нещо като големи мислители) категоричната според нас истина, че новата конзола на *Nintendo - Wii* може да направи от човек повече от едно нещо. А именно – да го превърне в потна буца месо, fun-ът в кръвта му да достигне опасни висоти, а физиономията му да придобие предоволна лицева анимация, която дори случайна среща с *Анджелина Джоли* не може да предизвика.

Какво е специалното:

Ами на първо време, че е продукт на *Nintendo* – напоследък почти всичко що е излязло от тях е специално. На този обаче, прозвището специален наистина му пригяга най-много, защото може да те превърне в истински тенисист, голфър, боксьор, стрелец и каквото още си пожелаеш. Или поне каквото още измислят разработчиците на игри. Като се замислиш, какво *по-специално* можеш да искаш от една игрална конзола? На която, между другото, можеш да си пуснеш плеяда от стари класики на *Nintendo* и *SEGA*. Да провериш какво ще бъде времето утре (ако си от София). Да се почувстваш в центъра на световния нюзрум, обикаляйки земното кълбо дирейки интересни за ТЕБ новини, при това – докато си стоиш на дивана и отпиваш от сутрешното си кафе. Според единодушното мнение на критици и специалисти – абсолютно нов вид виртуално развлечение.

Защо си заслужава:

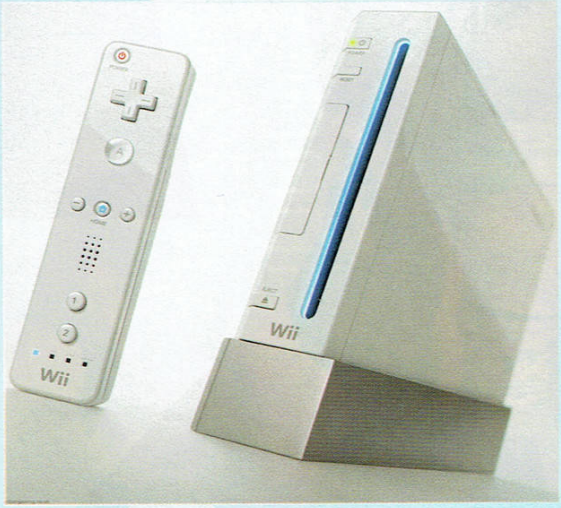
Посредством специалния контролер, разработката, на който е започнала още преди появата на предишната конзола на *Nintedno – GameCube*, играчът реално извърша движенията, които изискват от него моментните игрални ситуации. Чрез, сензор, който улавя движенията на гореспоменатия контролер, всеки замах при игра на тенис например ще бъде възпроизведен на телевизорния екран. Първоначално може и да ти се стори леко объркващо, но след десетина минути упражнения, няма да осъзнаеш, кога си изхабил количество калории, недостижимо дори за качествен фитнес сеанс. За момента най-добрите заглавия, наред с идващия с конзолата **Wii Sports**, са новата **Zelda - Twilight Princess**, за която можеш да прочетеш в настоящия брой, както и **Rayman Raving Rabbids** и **Wario Ware: Smooth Moves**. Сред най-очакваните са **Manhunt 2** (вадене на очи с парче стъкло на Марио-платформата; това *искаме* да го видим) на *Rockstar*, **Sonic and the Secret Rings** на *SEGA*, **Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors** на *Square-Enix*, **Metroid Prime: Corruption** на *Nintendo*, **SSX Blur** на *EA*, като и нов **Prince of Persia** от *Ubi Soft*. Заглавия, до едно еклузивни за *Wii* и разработвани от студията на най-големите издатели в игралната индустрия.

Какво може да те разочарова:

Ако си отявлен компютърен, *Xbox* или *PLAYSTATION* играч, то графичните прелести на повечето игри писани за *Wii* ще ти напомнят съмнително на тези, които предлага *GameCube*. В действителност, фактите показват, че хардуерът, с който разполага новата конзола е просто ъпдейтнат вариант на предишната конзолна платформа на *Nintendo*. В резултат на това, няма да видиш резолюции по-високи от 480 p, нито шейдърните и полигонните възможности на *Xbox 360* и *PLAYSTATION 3*. Също така, конзолата не възпроизвежда DVD дискове, което през 2007-ма си е доста голям пропуск. Липсва реална поддръжка на истински 5.1 долби сраунд, което на технически грамотния потенциален клиент отново не би се понравило. Това обаче са минуси с минорно значение за просперитета на конзолата. Реално, тя изпълнява своето предназначение на 100%, а именно – да ти предостави пълноценно преживяване пред телевизионния екран, придружено с преголяма доза удоволствие. И това е най-важното.

Колко струва?

619 лв.



Sony VAIO VGN-FE31H

Какво е?

Името говори само за себе си. Ноутбук от едва ли не легендарната серия на Sony – Vaio. Джеймс Бонд ползва подобен в последния си филм, все пак.

Какво е специалното?

Има доста специални неща, но нека тук да опишем малко сухи технически характеристики. Intel Core Duo T5500, работеш на 1.6 гигахерца, с 2 мегабайта L2 кеш. 1 гигабайт оперативна памет. Видеокарта GeForce Go 7400 с 256 мегабайта памет. 120 гигабайта SATA твърд диск. Записващо DVD устройство. 15 инчов LCD дисплей, произведен по X-Black технологията на Sony, която придава доста по-осезаема наситеност на цветовете и страхотен контраст. Освен това FireWire, USB, Memory-card reader и memory RJ-45 (за мрежа) и RJ-11 (за модем) интерфейси както и 802.11 a/b/g wireless. Литиево-йонна батерия с близо 4 часа работно време без зареждане. За капак на всичко вградена камера. Всичката тази хубавиня е поместена в размери 27x36x2 сантиметра и тегло 2,8 килограма.

Колко струва?

2899 лв.

Защо си заслужава?

Заради софтуерният пакет, с който идва лаптопа. Той е впечатляващ не само с количеството и разнообразието си, но и с качеството си, което да си признаем ни изненада. Свикнали сме по разните ноутбуци, които минават през нас да има инсталиран софтуер, който компаниите просто няма къде другаде да пробутат. Тук, обаче не е така. VAIO-то пристига със страхотен софтуер, голяма част от който си е разработка на самите SONY, което гарантира перфектна и безпроблемна работа на всичката периферия с него. SonicStage и SonicStage Mastering Studio са страхотни инструменти, които освен, че позволяват прослушване на почти всички музикални файлови формати предлагат доста сериозен комплект от инструменти за обработка на тези файлове, като позволяват да си правите собствени миксове, например. Прекрасно е интегрирана и функцията за автоматичен ъпдейт на таговете на музикалните файлове, като SonicStage-а комуникира с почти всички познати ни сървъри с бази данни от този тип. За видео обработка и прихващане и записване на образите от камерата се грижат DVGate Plus и VAIO Edit Components, както и всепризнатият пакет на Adobe – Premiere. А ако искате да прегледате създаденото от вас филмче или просто да гледате DVD веднага ще се ориентирате с познатият всинца ни WinDVD, само дето инсталираният на лаптопа е специален VAIO Edition. Adobe са предоставили също така и небезизвестните си продукти Photoshop и Acrobat Elements.

Освен това с тези параметри на машинката можете да сте сигурни, че в момента на пазара няма игра, която да не се подкарва. Ние лично тествахме с последният Need For Speed – Carbon и с ламята за ресурси Rainbow Six Vegas. И двете игри вървят плавно и безпроблемно при това на високи детайли.

Освен всичко VAIO-то изглежда като бижу и е гаранция, че ще привлича всички погледи, като го плеснеш на масата в кварталният клуб. Така че ако много си го закъсал за мацки – ето ти възможно най-гийкския вариант за свалка. И без това ако си стигнал до там едва ли имаш други шансове, поне пробвай с най-доброто.

Какво може да те разочарова?

Да приемем, че притежаваш сериозната сума, която изисква притежанието на този лаптоп и си го купиш. Тъй като това е покупка, която обикновено се обмисля доста сериозно преди осъществяването й едва ли нещо ще те разочарова. В смисъл това, което си взел най-вероятно ще е съобразено по перфектен начин с изискванията и възможностите ти. Единственото, което нас малко ни изненада е, че реално софтуерът е инсталиран еднократно на ноутбука и няма никаква идея какво ще правиш ако нещо вземе че се скапе. Разбирай с VAIO-то в комплект не получихме нито едно CD със софтуер. Не ни се мисли как бихме се мъчили да го преинсталираме ако се наложеше.

Месечен N∞bzor

Януари определено беше доста шумен месец на Нашия фронт. И не говоря само за най-после излезлия **Burning Crusade**, при все че за него определено може да се каже много. За събитието, пардон – Събитието – пазарната поява на експанжъна на златната кокошка на *Blizzard* и безумните огромни продажби, които той направи за няколко седмици. Доживяхме и в България някоя игра да се разпродаде за буквално 2-3 дни. Само ще ви спомена, че пулсарци са отчели около 2000 преордера за играта. В България бе, представяте ли си?!

За мен лично launчът на експанжъна беше време на слаба воля, разочарование и накърнено самочувствие. Да, приятели, Вълкът си закупи **Горящото завоевание**, макар и да си мислеше, че се е спасил от този порок. Това е положението. Знаете, че най-важното при този тип игри са хората, с които убивате разни дракони и демони. А след като повече от деветдесет процента от другарите, с които играете MMO-та, са в **World of Warcraft**, няма как да се цепите от колектива. Наложи ми се да изтупам гнома от прахта и да видя какво аджеба се случва зад тоя тъмен портал и за какво точно не сме готови. Около 3 дни по късно гномът държеше в едната си ръка стария си, очукан от употреба, изкаран с пот и кръв епик, а в другата току що дадения му от куест, минат за 15 минути, зелен предмет за същия слот. Погледа ги... Погледа ги още малко. Куитна играта и отиде да плаче в ъгъла.

Но да се върнем малко назад. На launч партито на *Пулсар*, този път дойдоха още повече хора и беше още по-голяма лудница. Немитите маси от нърдове (включително и компактен контингент уоркшоповски такива) полазиха недостатъчните количества копия и бързо избягаха вкъщи да се борят с билдинг системата на *Blizzard*. Които, да им се ненадява човек, показаха рядък проблясък на интелигентност и олекотиха главния си сайт, за да не стават фалове. Е, фалове си имаше, но за щастие на милионите шейсетки, които час по-скоро искаха да се хвърлят през тъмния портал, издънките бяха доволно малко. Че дори и любимият на много българи бозав Neptulon се държа мъжки и не падаше толкова често в първите няколко дни. Но дори и докато пиша тези редове, това са факти от миналото – хората вече започнаха масово да стават 70-то ниво и да киснат в Каразан или да грайндят факшън. Да се блъскат по арените и смазващия нов battleground, лъжейки се един друг, че участват в някакво подобие на смислено PvP. Сейм олд сейм олд. Но както често обичам да казвам – това си е тема на цял един нубзор.

Този месец се появиха и новини около PvP "месията" (според колегата Дишков, който си е nub, "ОМГ, ТАЯ ИГРА ШЕ КЪРТИ") – **Darkfall**. Много накратко разказвам, в случай, че има някой незапознат – заглавие, което се прави от норвежци в Гърция, замислено, според тях самите, да е най-великото PvP MMO, което някога ще излезе. Ако излезе. Единствените, които са виждали нещо работещо, са самите разработчици. Според които играта е ЕБАТИ ЛУДНИЦАТА, ПИЧОВЕ! Сигурно и аз бих казал така за моята си игра, ама щеше да е хубаво да вземат да я покажат тая "напълно готова, ей сега влизаме в бета, в други ден!!" игра и на някой друг. Но поспри сърце.

Преди около две седмици се появиха слухове за **Darkfall**, и то доста нелицеприятни такива. Един пич, който твърди, че е работил като webmaster за **Thrones of Chaos** (което е новото име на румънската **Mourning**, едно друго MMO, дето така и не излезе и май никога няма да го направи), споделя, че с фирмата, която разработва **ToC**, са се свързали две различни компании, които имат интерес да купят MMORPG в разработка. Една от тези две неназовани компании е споменала, че закупуването на проект на име **Darkfall** също е възможно. Проблемът бил, че компанията е преценила, че не е добра идея да закупят MMO-то, защото до момента не е имало достатъчно много направено по него. Някъде тогава разработчиците на **Darkfall** започнали да се отчайват леко и да свалят цената, след като забелязали, че инвеститорът се дърпа. Междувременно **Thrones of Chaos** се продали на друга компания, така че сделката все още е в картите (пак според анонимния източник).

Сега, Вълкът е първият, който ще признае, че това са долни слухове без капка доказателство и никоя уважаваща себе си медия не би ги публикувала. Ние, обаче, сме сбирщина пияници, а не уважавана медия. Пък и тия странички ги четем (и пишем) само хората, дето биха се заинтересовали от такава пикантерийка, за-

това простете. Макар и долнопробен слух, в споменатото от анонимния пич има голяма доза истини и неща, за които всеки, който следи проекта, би трябвало да се досеща. Ето, например, в последния ъпдейт пичовете разгорещено обясняват как през декември са достигнали beta milestone-а и всеки момент, разбираш ли, бетата ще започне. И така от един месец. При положение, че бета тестерите са одобрени отдавна и чакат да влязат да играят от буквално година. Дишков – най-ентусиазирано от всички. Айде бе, пичове, пуснете Дишков в бетата. Междувременно на сайта на **Thrones of Chaos** може да се види следното съобщение "Forums will remain closed for the time being due to a pending business deal. Thank you for your patience!" Съвпадение?

Разбира се, да пуснеш бета в рамките на 2-3 месеца от излизането на **The Burning Crusade** би било доста глупава идея. Просто никой няма да я играе. А знаете ли кое е още по-тъпа идея? Да си пуснеш играта по-малко от месец след излизането на мастодонта. Направо *самоубийствена* идея. Не би помогнал и фактът, че играта ти си е на едни пет-шест месеца от приключване. Подобни неща обаче не спират смелите ентусиасти от *Sony Online Entertainment* и *Sigil Games*. Да, дама и господа, **Vanguard: Saga of Heroes** официално тръгна на 26 Януари, само някаква си седмица след expansion-а на *Blizzard*. И то в крайно незавършен вид.

Ако някой от вас е проследил сагата на **Vanguard**, сигурно много се е забавлявал. Понеже Вълкът е добра душа, смята да я разкаже на всички непроследили. През 2005-та година се появи бащата на **Everquest** – Брад Макуайд – и победоносно съобщи, че прави олдскул рейдинг игра, която няма да е като **WoW**, където всеки може да рейдва, а ще е за "истинските играчи" (чети "хората с по 12 часа за убиване на ден"). По онова време, пари за проекта му наливаха *Microsoft*, които са известни с изключително некадърните си решения на ММО пазара. Та мина се не мина годинка, и отрочето на Брад влезе в бета. А от бетата се чуваше само онази тишината, която обикновено свързваме с особено некадърните игри. В последствие се разбра, че Брад е заебал огромна част от безумните си идеи и всячески се е опитал да направи играта по-достъпна за кежуъл играчите. Най-често срещаното поведение по време на бетата било: човек се логва, играе 4-5 часа, разлогва и никога повече не се връща. Което изнервило *Sigil* до такава степен, че пращат по мейл едно допитване до всички, които са се логвали в бетата. Допитването е огромен лист от 100+ въпроса, където играчите трябва да оценят определени аспекти на играта с число от 1 до 10. **Където 1 е "много добре", а 10 е "много зле".** Опала... Не мисля, че има нужда да ви казвам какъв провал била тази анкета. Това фиаско беше последната капка в попрепълнената чаша на *Microsoft*, които решиха да се изтеглят, преди да са се овътрили още повече. Fast Forward няколко скучни месеца, и **Vanguard** преминава под грижите на *Sony Online Entertainment* (което всъщност е доста смешно, защото навремето Брад се беше скарал с тях заради **Everquest**, а **Vanguard** всъщност трябваше да е "**EQ** done right"). А когато в края на декември *Sigil* обявиха, че играта излиза в края на Януари, всички писнаха до небето, че й трябват поне още 6 месеца разработка, ако не и повече.

От *SOE* и *Sigil* обаче явно не са на това мнение, защото чинно си пуснаха **Vanguard** на 26 Януари с всичките му неработещи или полу-работещи умения, че и цели класове. Няколкото смелчаци, на които им стигнаха топките и нервите да пробват играта, разказват, че все пак са се намерили достатъчно хора и сървърите не били чак толкова празни. Усещането за сметка на това било все едно играеш на лошо работещ пиратски сървър в алфа версия, а не на нещо, за което си цакаш по $15 на месец. Не всичко е толкова зле обаче, според тях в играта имало много потенциал и може би след няколко месеца ще влезе в категория "читава". Проблемът е, че в пост-**wow** епохата разработчиците не могат да очакват да продължават да пускат недовършени игри и да им се разминава. Аз поне се надявам да не ги подмине гневът на форумния войн.

За този месец толкова. Всъщност за малко да зарежа всичко, което написах в последния момент, за да обърна внимание на една доста взривоопасна случка от **EVE Online**. Но така и така Ви е омръзнало да дудна на тема **EVE**. Давам месец почивка, но в следващия брой определено ще си говорим за корумпирани Dev-ове и GM-та и малки досадни хакерчета.

А ако мислиш, че има някаква новина, на която задължително трябва да се обърне повече внимание, не се притеснявай да ме нахраниш на wolf@games.bg .

От: SHRAiK

Game On 2006 – Геймърският рай

Видеогейм-културата от 60-те години до днес в рамките на 2 часа

Къде? Музея на науката в Лондон **Как?** С влак от Рединг и после малко пеша
Кога? 2 декември 2006 **Сайт:** www.sciencemuseum.org.uk/exhibitions/gameon/index.asp

Аре да те водя в НБА. С център като теб ще мачкаме наред. Аз ще съм разпределител.

Знаеш ли, неведнъж сме споменавали, че сме атеисти (без Дишков, който е ревностен католик). Само че колкото пъти сме го казвали, толкова пъти е имало и моменти, в които сме поставяли атеизма си под съмнение. Сега ще ти разкажа какво точно се случи, за да четеш в момента този фийчър, и поточно начинът, по който се случи, а ти ще преценяш за себе си дали Господ съществува, или не. Само знай, че една от най-големите ми мечти винаги е била да посетя истинска геймърска изложба и след като това се случи по възможно най-прекрасния начин, атеизмът ми е видимо разколебан. Исках да отида на място, където да разбера и прочета за възникването на първите крадци на сънища, да мога да поиграя на тях, да ги усетя и после да направя сравнението с игрите, които продължават да ни вълнуват и до ден днешен. Е, отидох. Оказа се, че такова животно като "интерактивна изложба за видеоигри" съществувало, но по една или друга причина никога не бях чувал за него...

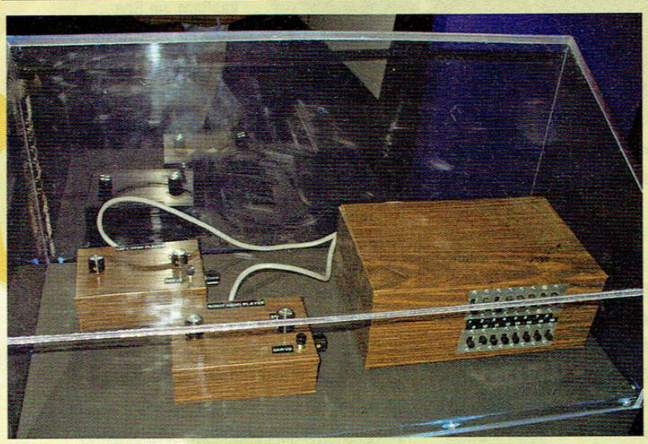
BBC, Левски и добрите приятели

Всичко започна от пустата ми страст към новините. Ровя си аз една слънчева лятна утрин (май беше юни) из сайта на *BBC*, и изведнъж се задавям с кафето: "Обявиха изложба за видеоигри. Любителите на качествени класики като **Pac-Man** и **Space Invaders** ги чака истинско пиршество." Превеждам ти цялата новина така, както я видях за първи път:

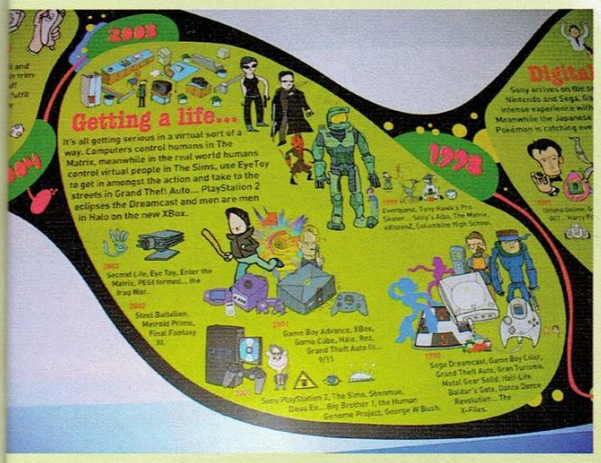
"Повече от 120 видеоигри, голяма част от тях с пикселизирана графика и шантави ефекти, ще бъдат представени на изложбата Game On *в Лондонския музей на науката. Не всички заглавия ще са стари обаче, ще могат да се видят и някои от най-новите и модерни игри в света. Посетителите ще могат да тестват абсолютно всички игри, като някои от тях датират още от 60-те години на 20-ти век. Към част от заглавията ще има изложен и уникален концептуален арт от създателите.*

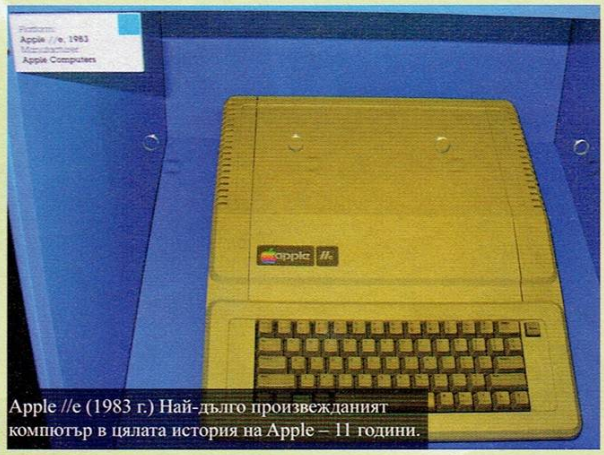
Ще бъдат показани например оригинални рисунки на Марио от автора на най-известния гейм-персонаж в историята – Шигеру Миямото. "Никъде другаде по света не може да се види цялата история на видеоигрите, изложена на едно място и достъпна за всеки", заявява Гейтън Лий от Лондонския музей на науката.

Game On *отваря врати на 21 октомври и ще продължи до 25 февруари."*



Дами и господа, на вашите екрани... Magnavox Odyssey. Първата конзола в света.





Apple //e (1983 г.) Най-дълго произвежданият компютър в цялата история на Apple – 11 години.

Мат с пешка! ИСКАМ да отида. Ама КАК, по дяволите? Лондон е на майната си, пари в тоя момент нямам кой знае колко, а след няколко месеца (когато ще имам и когато изложбата ще отвори врати) съм решил да си взема *Xbox 360*. Обаче той Господ си знае работата...

Така се случи, че Левски влязоха в Шампионската лига. Мой много близък приятел е бесен левскар (и геймър), а от един момент нататък стана ясно, че на 5 декември Челси посреща Левски на Стамфорд бридж. Някъде тогава у него (както и у мен, макар и по различни причини) също се зараждa люта страст да посети Англия. Някъде тогава и двамата се сещаме, че един от най-добрите ни приятели живее вече от 2 години в Англия и не сме се виждали цяла вечност. Споделяме с него идеята да го навестим декември, преди празниците. Пичът не само я взима присърце, но урежда безпроблемното получаване на всичките ни необходими за целта документи, купува ни самолетни билети по интернет, а в моя случай (понеже съм все така финансово затруднен) ми дарява цялото въздушно пътешествие като подарък за рождения ден!

И така, на 2 декември рано-рано сутринта, ни в клин ни в ръкав, с по един билет за Левски-Челси в джоба, аз и Жоро цъфваме на летището в Лутън, изморени и ухилени до уши. Следва пътуване до Рединг (където ще живеем следващите 9 дни) и огромна еуфория от новата обстановка и срещата с толкова близък човек. 2-3 часа по-късно вече сме се окопитили и въпреки че гледаме като след челен удар с влак (излетяхме от София в 6 сутринта), никой не мисли за почивка:

Никола (английският ни другар): "Такаам, к'во ще правим са, пичове, планове няк'ви?" *SHRAiK:* "Абе помниш ли тва списание, дето работя в него?" *Н:* "Да бе, тва за игрите, как се казваше?" *S:* "*Gamers' Workshop*, бе амнезия. Начи има една страшно яка геймърска изложба в Лондон, много искам да я видя, братле. Ама тия дни, няма кво да бързаме." *Н:* "Е ти да работиш ли дойде тука, бе парцал? Ма ше отидем, де. Айде стягайте се, тръгваме!" *S, Жоро:* "Къде тръгваме, бе?" *Н:* "Към Лондон естествено, на изложбата! Освен тва в музея се намира най-якият IMAX в Англия..."

Два часа по-късно пристигаме пред входа на *London Museum of Science*, където ме посрещат огромни плакати на Марио и Соник (поне два пъти моя ръст). Пет минути след това олеквам с 9 паунда и прекрачвам през странно-изглеждащия криволичещ вход. Имам два часа да обиколя всичко и да направя снимките, които виждаш навсякъде в материала...

Game On baby!

Посреща ме наистина уникална атмосфера. Тук е мрачно и уютно, всеки момент очаквам отнякъде да изскочи Гарет от **Thief**-серията и да ми свие останалите паундчета. Сигурно и той е тук, мръсникът, сенки колкото щеш. Цари някаква *нежна* тишина, която по-скоро граничи с притъпена тържественост. Навсякъде има терминали с игри, отрупани с усмихнати и видимо-забавляващи се хора (но никой не вика с пълно гърло и не крещи с пяна по устата: "Коооооооопелеее, как му пръснАх мозъка на тоя тапАк, ааааааа, баси великото бе, ЛУДНИЦААА!" Хората се радват, но не ти пречат в радостта си; май сме единствените българи наоколо...). Народ има много, но може да се диша. Желаещи да играят има много, но никой не се блъска. Ако почакаш съвсем малко, скоро идва и твоят ред. Виждам хора на всякаква възраст. Маниаци на по 40 години с палав блясък в очите, деца на 7-8, които изобщо не знаят защо са тук (но за сметка на това родителите им знаят) и които от време на време се гонят между терминалите. Деца на 7-8, които прекрасно знаят за какво са тук и които играят заедно с родителите си, не по-лошо от тях при това. Леко отегчени съпруги, които просто са седнали или направо са се излегнали на пухкавия мокет и четат списания. Навсякъде някой си е метнал раницата без да се притеснява, че няма да си я намери после. Преобладават младите хора, на 18 – 25. При това са дошли на цели тумби (една такава женска компанийка видимо се забавляваше по-късно, докато се потях да надвия Jeffry на бруталната **Sega Superstars** за PS2. Между другото игрицата ползва изключително култовата камера *EyeToy* за PS2 и беше едно от най-забавните неща на изложението).

Game On 2006 се разполага в 2 и половина прилично големи зали под формата на буквата "П".

В началото са изложени първите гейм заглавия, създавани някога (които могат да се играят и на допотопния хардуер, на който са били играни навремето), а накрая, малко преди изхода, на две огромни видеостени и един титаничен телевизор, всеки може да тества **Guitar Hero 2** (на *PS2*), **Wii Sports** (на *Wii*) и демото на **Motor Storm** (на *PS3*). *Xbox 360* беше представен от **Tony Hawk's American Wasteland** и **Project Gotham Racing 3.** Идеята е да си направиш една незабравима, двучасова разходка през дългогодишната история на видеоигрите, като се докоснеш до феноменалния/забавния/провокативния или пък елементарния (но ужасно ефективен) геймплей на истински легенди. Без претенции за пълна и вездесъща изчерпателност. Просто един наистина незабравим ретроспективен трип из недрата на видеогейм-културата.

Усетът към детайла на организаторите е потресаващ. По стените на изложението има гейм-графити, на които по карикатурен и същевременно достоверен начин е представена историята на видеоигрите от 1984-та до 2007-ма година. Всъщност като се отдалечиш, забелязваш, че графитът е един – огромна зелена и нахилена змия (*ми к'во друго да е – бел. Snake*), а извивките на тялото й представляват целия този 23-годишен период. Уникално.

Prince of Persia. Зациклил съм и гледам лошо.

Наградата BAFTA за **Tomb Raider**. 1999 г. Не знам колко се вижда обаче за мой потрес е грозна и едноока.

До всеки терминал с игра има табелка с информация за нея. Там можеш да прочетеш годината, производителя, разпространителя, платформата, любопитни факти, главната идея в резюме, инструкции и основните контроли, с които се играе.

Всичко това за всяка една от 120-те игри на изложбата! Англичаните не се шегуват, да ти кажа.

Някои от терминалите с по-известните игри са по-широки, за други направо има отделни ниши (**Tomb Raider, GTA, Max Payne**). Там са налепени огромни артове от игрите, най-различни подробности, грамоти, награди, или пък най-обикновени, писани на ръка бележки, надраскани от авторите на превърналите се впоследствие вечни хитове.

На отделни места беше показан изключително интересен хардуер, като например първата конзола в света *Magnavox Odyssey* (1972 г.) или легендарния *PDP-1* (Произведен през 1960 г; машинката е известна с това, че за нея се разработва първата компютърна игра – **Spacewar** – през 1962 г).

Лични впечатления

Още от самия вход ни посреща вездесъщият **Pong**, който е изкаран на видеостена! 5-6 бързи рунда ми припомнят простичката истина, че гениалната идея се нуждае само от добра реализация, за да се превърне в легенда. Два правоъгълника и едно квадратче, и влизаш в историята.

[**Pong** е първата аркадна игра, създадена от *Atari* през 1972 г. Това е и годината, в която Нолан Бушнел основава компанията. **Pong** е творение на първия служител на *Atari* –Ал Алкърн. За пръв път играта е инсталирана в кръчма в Сънивейл, Калифорния. 2 дена по-късно се разваля. Алкърн бързо открива проблема. Слотът за монети до такава степен е натъпкан, че е започнал да прелива и е задръстил машината.]

Продължаваме право напред, като минаваме през стройна редица абсолютно култови аркадни автомати – **Computer Space**, **Centipede**, **Donkey Kong, Space Invaders.**

[**Computer Space** (1971 г.) е първата аркадна игра в света, която се създава с комерсиална цел. Автори са Нолан Бушнел и Тед Дебни, а разпространители стават *Nutting Associates*. От днешна гледна точка би трябвало да я определим като "многопосочен шутър", въпреки че представлява просто един космически кораб, който стреля по летящи чинии. Всичко това с помощта на една ръчка и 2 копчета. В комерсиално отношение играта е пълен провал, защото се оказва изключително трудна. Това е обаче заглавието, на което дължим основната архитектура на всички последвали аркадни автомати – въпросния джойстик и двата бутона.

Centipede (1980 г.) на *Atari* е първата игра, създадена от жена – Дона Бейли.

Donkey Kong (1981 г.) е първата игра на великия Шигеру Миямото, а разпространител е *Nintendo*. Един от първите платформъри изобщо с прилична за времето си история на всичкото отгоре. Горилата Donkey Kong всъщност е злодеят, който отвлича любимата на другия голям персонаж в играта, носещ простичкото име Jumpman – скачащият мъж. Знаеш ли как бива кръстен по-късно тоя пич? Точно така – Марио. Това е първият вариант на най-познатия персонаж в цялата история на видеоигрите. Марио-франчайзът до този момент е продал 193 милиона игри.

Space Invaders (1978г.) остава в историята като една от игрите, оказали най-голямо влияние върху индустрията за всички времена. Много важен момент: играта е с научнофантастичен сюжет (с лек хорър привкус), който точно по това време завладява сърцата на милиони, защото 1977 г. излизат първите *Междузвездни войни*...]

Както си се шляем безцелно с Жорката в състояние на геймърска нирвана, очите ни попадат върху **Virtua Fighter 2** (1995 г., платформа *Sega Saturn*). Няколко бързи рунда показват, че аз съм по-добрият играч. Впоследствие обаче излиза, че това се дължи най-вече на персонажа, с който съм играл – Lau. На свой гръб усетих, че срещу него няма победа, братко. Играта има феноменално усещане дори и от днешна гледна точка. Ударите

No fuckin' comment!

Смазващият **Motorstorm**. Тоя брадатият беше схванат колкото си иска...

са изключително плавни и разнообразни, има прекрасни хвърляния, въздушен бой, засилки. Титанично заглавие. Адски удобен контролер.

[**Virtua Fighter 2** добива изключителна популярност в Япония, а и в световен мащаб се продава прилично добре. Известна е с брилянтната за времето си графика. В допълнение играта е най-красива именно на *Sega Saturn* порта, където върви абсолютно стабилно на 60 кадъра.]

"Lords of Kobol", какво виждам? Следва момент на вцепенение и очите ми попадат върху шибания **Prince of Persia** (1989 г.) за *Sega Megadrive*! Тук думите са просто излишни. Крал сред класиките. Яка история, реалистични движения, революционен геймплей...

[При направата на **Prince of Persia** Джордън Мекнър за пръв в историята на видеоигрите използва т.нар. "ротоскопична анимация", с което придава изключителни движения на персонажите и прави битките в играта максимално реалистични за времето си. Между другото режисьорът Ричард Линклейтър също използва тази анимация, за да създаде филмите си "*Waking Life*" и "*A Scanner Darkly*" по едноименния роман на Филип Дик. "Ротоскопичната анимация" също така е залегнала и в основата на уникалния **Heavy Metal**.]

Набързо тествам двете заглавия, с които е представена *Xbox 360* на *Game On 2006*. **Tony Hawk's American Wasteland** определено не е моята игра, но това не я прави лоша. Заглавието притежава приятен и динамичен левъл-дизайн, а контролерът на новото бижу на *Microsoft* е в пъти по-удобен от този на предишния Xbox. **Project Gotham Racing 3** наистина притежава смазващата визия, за която толкова много се говори. Да, безкрайно красива е. За сметка на това обаче в чисто геймплейно отношение предпочитам който и да е от последните 3 NFS-а. Сори, Минке, ама това е положението.

Стигам до специално-създадения **Tomb Raider** кът, от който не излизам поне 15 минути. Постарали са се пичовете. Множество плакати, грамоти и артове от **Angel of Darkness**. Достъпен за игра е първият **Tomb Raider** (1996 г.) за първия *Playstation*. И тук няма какво толкова да се каже. Вечна класика. Адски разчупен геймплей, прекрасно раздвижен персонаж, мистичен и интересен свят, изпълнен с капани, много добре замислени пъзели.

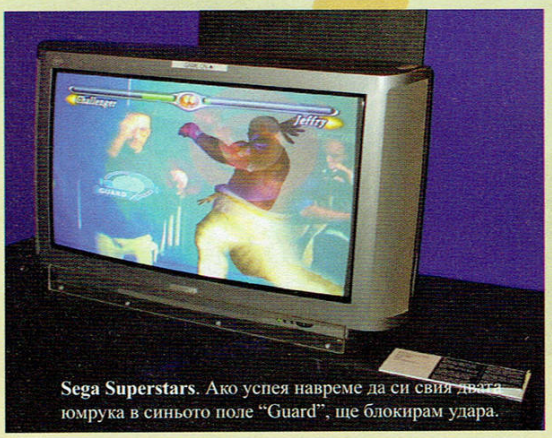
[**Tomb Raider** е продал над 30 милиона бройки в световен мащаб. Лара Крофт е първият виртуален персонаж, който е всепризнат извън средата на видеоигрите и добива изключителна популярност и сред не-геймърите. Освен това е първият дигитален герой, който се появява на корицата на списание *The Face*.]

Точно до **Tomb Raider** виждаме оставени абсолютно свободно контролерите на *Super Nintendo*, а играта, на която можем да се порадваме с тях, е не друга, а **Streetfighter 2 Turbo** (1991 г.) на *Capcom*! А да видиш сега, Гешче, кон боб яде ли... Тук не помня колко точно стояхме, но беше адски много. От това заглавие просто не можеш да се откъснеш. Влизам в черна серия срещу мръсния индиец Dhalsim (бая боб изядох тук), но след това почвам да мачкам с Blanka. Кеф на буци.

[Днес **Streetfighter 2** се счита за една от най-великите игри за всички времена. Това е заглавието, което определя облика и посоката на развитие на всички аркадни игри в продължение на десетилетие. Най-добрият файтър от своето поколение, благодарение на уникалния баланс от тайминга на атаките и блоковете и възможността за прекъсване на определени атакуващи движения. Геймърите могат да изпълняват и т.нар. "специални движения", които са комбинация от различни удари и копчета. Това е играта, която представя "*комбото*" във видеоигрите, като съществен елемент от геймплея.]

Право напред 4 *Xbox*-а са вързани в мрежа. Играта? **Halo 2 Deathmatch**. Паднахте ли ми, нищо-неподозиращи господа англичани... Влизам с много хъс и любопитство да разбера защо аджеба целият свят е луднал по мултито на **Halo 2**. Следващите 20 минути се случват 2 неща. 1) Половината посетители на изложението ме намразват в чер-

Само за ценители! В средата е първият брой на EDGE (виж ква корица са извадили 1993г.). Вдясно е брой номер 100.



Sega Superstars. Ако успея навреме да си свия двата юмрука в синьото поле "Guard", ще блокирам удара.

GTA III stuff… На върха на бейзболната бухалка пише "grand theft auto III ".

Малко по-нисък съм от Max Payne ма пак ще се цаня за главната роля във филма по играта. Само да разкарам цайсите.

вата, защото им съдирвам задниците от бой. 2) Така и *не* разбирам защо целият свят е луднал по мултито на **Halo 2**. Доста комичен детмач. Муден, с куци карти, опростен. Твърдо не. Вероятно светът е луднал по кооперативната игра в мрежа на **Halo 2**. Щото друго обяснение няма.

Наближаваме изхода. Тук най-сетне се сблъскваме с *Wii* и *Playstation 3*. По всичко личи, че **Wii Sports** е перфектното стартово заглавие за конзолата, която си поставя за основна цел да привлече максимално много хора, недокосвали видеоигра през живота си. Заглавието е абсолютен фън и въпреки че няма да седнеш да циклиш сам на нея, е идеална за събирания и купони. **Wii Sports** е достъпна, забавляваща и приятна за управление – всичко, което се искаше от нея. Тенисът е с едни гърди пред всички останали дисциплини тук, защото е най-лесен за игра – използваш само едната част от двойния контролер, Wii-моута.

Motor Storm и *Playstation 3*. Вероятно си чул вече, че **Resistance: Fall of Men** вади куриозно-грозна графика за конзола с такива възможности. Това беше потвърдено и от целия GW-колектив, който вече неколкократно тества играта. Каквито и да са причините за тази аномалия обаче, явно **R:FoM** е някакъв страничен и изолиран случай. Защото **Motor Storm** (която е PS3-ексклузив) със сигурност е едно от най-зашеметяващите във визуално отношение заглавия, които изобщо са правени някога. Питай долната ми челюст, която безуспешно се бори с гравитацията в продължение на 10 минути след видяното. И далеч не бях единствен. Отделно от това играта е супер аркадна, надъхваща и динамична. Очертава се като великолепно заглавие в бъдеще. Самият *Playstation 3* е истински звяр и респектира със самото си присъствие.

GTA и **Max Payne**-сериите се радваха на най-голяма почит сред организаторите на *Game On 2006*, за което пичовете заслужават дълбоки адмирации. *Rockstar* бяха представени от уникална витрина с всички известни версии на **Grand Theft Auto III**. Това е напълно разбираемо, като се има предвид фактът, че екипът създал **GTA III**, в момента се подвизава в Единбург, Шотландия. Шедьовърът на *Remedy* беше поставен точно до изхода от изложбата. Явно са искали на финала да видиш най-големия. Снимах се с едно-към-едно пресъздадения в реални размери костюм на Max от първата част и едва ли не със сълзи на очи излязох от *Game On 2006*.

За вярата и хората

Някъде след прекрачването на изхода за първи път се замислих, че само преди 6 месеца изобщо не съм вярвал, че някога ще бъда на това уникално място. Да, колко много ни липсва вярата в днешно време. Но, мамка му, това наистина изглеждаше невъзможно. И тогава си дадох сметка за всички онези малки предпоставки и обстоятелства, които доведоха до деня 2 декември. Колко много бяха те, колко съвършено навързани, колко невъзможни за контролиране. И тогава проумях, че не съм аз този, който ги е предизвикал. Те просто са се случили. Или *някой/нещо*, е *направил/направило* така, че те да се случат. Сега вече разбираш причината за този така теологичен увод на тази леко хаотична статия. Моля те да ме извиниш за него. Извини ме и за прекалено личния дух, който фийчърът носи. Във всеки случай стилът нарочно е такъв и това не е от тщеславие. Исках да почувстваш нещо истинско във фалшивото ни ежедневие. Исках да ти предам най-искрените си положителни емоции и да те направя съпричастен към магията на *Game On 2006*. Една прекрасна изложба, която оставя спомени за цял живот.

** Посвещавам тази статия на Bloody Laddie, Huk и Корина.*

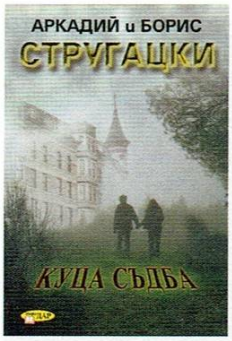
Halo 2 в мрежа. Тия тука МНОГО ме мразят.

Издателска къща „ИнфоДАР“

ДОБРИТЕ КНИГИ - УДОВОЛСТВИЕ ЗА ВСИЧКИ

www.infodar.com

От: **Roland**



Куца съдба

Автор: Аркадий и Борис Стругацки
Издава: ИК ИнфоДАР

Братя Стругацки са ми особено любими още от **Пикник край Пътя** и **Куца съдба** не отстъпва на най-доброто от творчеството им. Историята представлява сюреалистична плетеница между привидно обикновения живот на писателя Феликс Сорокин и странното ежедневие на неговия литературен герой Виктор Банев, живеещ в град, където никога не спира да вали.

Сюжетът на книгата е изчанчен и водевилен, пълен с гаврички със соц-режима и начина на мислене от онова време (действието се развива в средата на осемдесетте), а стилът на Стругацки е просто невероятен. Каквото и да си говорим, руският си остава многократно по-близък до българския, и това позволява страшна свобода на изказа, която никой превод от английски не може да постигне. А в ръцете на майстори като братята, той се превръща направо в национално богатство.

Разбира се, **Куца съдба** не е за всеки с варирацщия си между битов социализъм и мистъри сай-фай сюжет, но ако нямаш предубеждения към руските автори и ти се чете нещо наистина стойностно, този месец това е най-добрият избор.

Оценка: 9/10

Сумрачен Патрул

Автор: Сергей Лукяненко
Издава: ИК ИнфоДАР

Сумрачен Патрул е третата книга от тетралогията на Лукяненко и действието ѝ се развива няколко години след края на предната част. Светлана е напуснала Патрула, за да избегне съдбата на Велика вълшебница, която ще я раздели завинаги от съпруга ѝ Антон. Двамата отглеждат дъщеричката си, която също е Различна, и всичко върви добре, докато изведнъж не плъзва слух, че съществува начин да бъдат превръщани обикновени хора в Различни. А това може да означава край не само на Договора, но и на двете враждуващи страни.

Романът не изневерява на високите стандарти, поставени от предните две части, и историята (отново разделена на три отделни разказа) е също толкова напрегната, интересна и качествено заплетена с предишните книги. А и Антон еволюира значително (в повече от един смисъл), така че в **Последен Патрул** очакваме доста от него. Тук срещаме и стари познати, които също претърпяват интересно развитие, а финалът на книгата е просто страхотен.

Сумрачен Патрул окончателно затвърждава Лукяненко като един от най-добрите съвременни фантасти, да не говорим за невероятната четивност на романа, която не ти позволява да го оставиш от началото до края. Така че ако си пропуснал някой от **Патрулите**, когато му е било времето, действай *сега*.

Оценка: 9/10

Джонатан Стрейндж и Мистър Норел

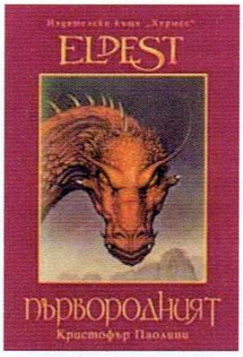
Автор: Сузана Кларк
Издава: ИК Прозорец

Най-добрата книга за 2006 г. излезе в самия ѝ край. При това – в зверски неатрактивен вид и с цена, *по-висока* от тази на английския оригинал в коя да е книжарница. Което е жалко, защото книгата си струва много.

Действието се развива в началото на 19-ти век, в една алтернативна Англия, която някога е била обитавана от множество велики магьосници. Днес обаче магията е чисто теоретична и няма хора, които да я практикуват. Докато на сцената не излиза сприхавият Мистър Норел, а по-късно и неговият чаровен чирак Джонатан Стрейндж, за да променят съдбата на кралството завинаги.

Джонатан Стрейндж и Мистър Норел е носител на *World Fantasy Award 2005* и *Нидо 2005*, а авторката Сузана Кларк е работила над романа в продължение на 15 години. В резултат книгата е един съвършен експеримент по стил, смесица между Оскар Уайлд и Джейн Остин, с дългите, пълни с маниернечене изречения, безкрайните бележки под линия и отплесването в странични истории с цел изграждане на плътен свят и духа на епохата. По този начин книгата не просто *разказва* за края на Наполеоновите войни, но е и *написана* като от онова време, и четенето ѝ е абсолютна наслада. Препоръчвам горещо.

Оценка: 10/10



Първородният

Автор: Кристофър Паолини
Издава: ИК Хермес

Сега, няма какво да се лъжем, трилогията **Наследството** не става за големи хора. **Ерагон** беше бездарно и инфантилно написан, филмът по него – тоже, а и втората част не се отклонява особено от модела. **Първородният** подхваща оттам, където свършва предната книга – Ургалите са разбити в битката при Фардън Дур, а Ерагон страда от раната, нанесена му от Дурза. Това обаче не го спира да потегли към елфическото горско кралство Елесмера, където да продължи обучението си за Драконов Ездач. Междувременно братовчед му Роран е изправен пред друга беда – зловещите Ра'Зак нападат родното му село Карвахал, за да го заловят, а чрез него да открият и Ерагон.

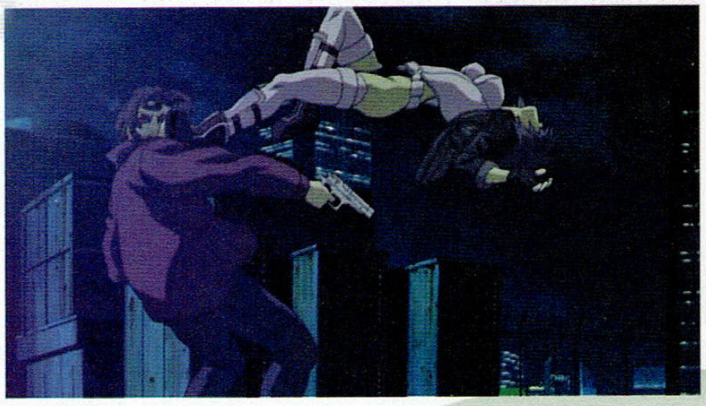
Ясно е, че за човек на 20+ години **Първородният** ще е елементарен и глуповат. Но реалната спънка идва от тоталната безидейност, с която е пропит романът. Ако и трета част следва същия модел, трилогията ще е *едно към едно* препис на **Star Wars Епизоди 4**, **5** и **6**, само че във фентъзи сетинг. Прибави към това сцени, крадени от Дейвид Едингс и Тери Брукс (то пък намерил от кого), и пълна липса на поне малко оригиналност, и картинката става съвсем трагична.

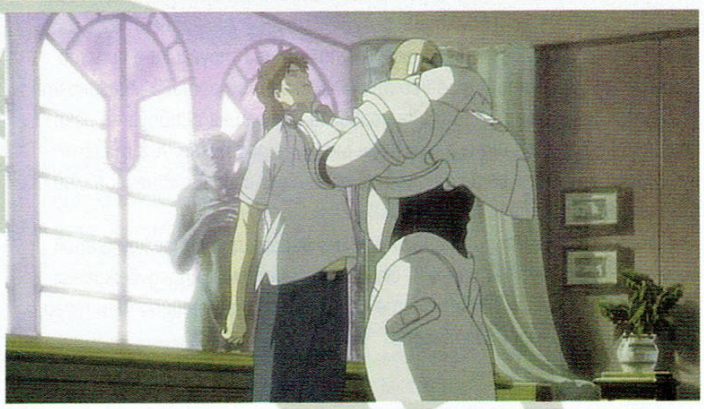
Лично мнение – ако си над 17, по-добре си вземи **Сумрачен Патрул**. Ако пък си под – Реймънд Фийст и Р.А. Салваторе са писали *специално* за теб. **Първородният** е умерено приятен, но към която и пазарна ниша да се насочи, за нея има *твърде* много *твърде* по-добри книги от него.

Оценка: 6/10

Ghost in the Shell: Stand Alone Complex

Om: **Roland**





След като миналия брой си говорихме за двата **GitS** филма на Мамору Ошии, сега идва ред и на сериала, базиран върху мангата на Масамуне Широу.

Stand Alone Complex започва през 2003 г. и представлява криминална история в алтернативна реалност, където никое от събитията от двата филма не се е случвало. В центъра на действието отново е Public Security Section 9 – елитният отряд, ръководен от Майора. Историята в първи сезон се върти около мистериозен Class-A хакер-терорист, известен само като The Laughing Man.

Първото, което ще ти направи впечатление, е огромната разлика във фокуса на сериала спрямо двата филма. **SAC** е криминален екшън-трилър и в центъра стои сюжетът, а не подпраговите внушения. Което не трябва да се интерпретира като липса на идеи, напротив – той блика от такива. Просто те са отново в услуга на историята, а не причината изобщо да има някаква. В това отношение може да се каже, че въпреки че сюжетът няма нищо общо с мангата, като дух сериалът е по-близо до нея от филмите.

Най-силната страна на анимето е форматът на сериите. Повече от половината от тях са отделни истории (с етикетче "stand alone episodes" над заглавието на епизода), а останалите, оформящи стори-арка за The Laughing Man (дубнати "complex episodes"), са разпръснати помежду тях. По този начин хем историята не втръсва, хем сериалът все пак има цел и посока. Повечето стенд-алоун серии са просто невероятни, с оригинални киберпънк идеи и перфектно развита като за един епизод история. Основната линия също е добра, но лично за мен – малко антиклимактична към края си, където твърде много разчита на идеята, заложена в нея, и позанемарява сюжета, за който въпросната трябва да е само основа. При все това сериалът просто *не* разочарова в нито един момент. В това отношение се изкушавам да го сравня с качеството на **Cowboy Bebop**.

Екипът на Секция 9 си е с познатите мутри, но доста по-пълноценно развити заради по-дългото време и повечето ситуации, в които взаимодействат едни с други. Мотоко твърдо и безапелационно се превръща в *най*-качественият женски аниме-персонаж *изобщо*, изпреварвайки дори образ-шедьовър като Фей Валънтайн от **Bebop**. Просто има нещо побъркващо магнетично в нея, с тази комбинация от хладен професионализъм, майчинско излъчване, хаплив сарказъм и безмилостна решителност. А в компанията на идол като Батоу (който е нещо като Wolverine в тоя франчайз – героят, когото всички обичат и който никога не се променя) екипът просто няма как да е по-качествен. Дори и с do-gooder като Тогуса...

Визията на **Stand Alone Complex** е перфектна. Героите са нарисувани малко по-различно от първообразите си от филма (особено Мотоко, която вече е с лилава коса, червени очи и... някакви чорапоподобни ботуши...), но въпреки това са чудесни. Екшън-сцените, макар и нарядко (все пак основният акцент е върху криминалето), са великолепни, а фоновете са богати и ярки.

На чело на музикалния департамент е гениалната Йоко Кано и още опънинг-песента **Inner Universe** (в която има руски, английски и латински) ще те залепи за стола. Самият опънинг е брутален сикуенс от CG-сцени с Мотоко и Тачикомите (за тях в карето), който песента превръща в абсолютен шедьовър. В **SAC** акцентът е най-вече върху техното, но това не бива да те подвежда. Разнообразието, типично за композиторката, е огромно и повече от половината парчета в саундтрака са абсолютен култ. Останалите са само зверски добри.

Като цяло първият сезон на **SAC** е горе-долу толкова близо до съвършенството (неслучайно го сравнявам с **Cowboy Bebop**, който е безапелационно съвършен), доколкото изобщо е възможно. Страхотни и разнообразни киберпънк идеи, поднесени по великолепен начин, качествена и заплетена история за корпоративен тероризъм и политически интриги, перфектни герои (искам Мотоко за гадже бтв, това сик ли е?), красива анимация, смазваща музика... Абе стига съм плямпал, просто *гледай*!

9,5/10

The Laughing Man

Първият сезон има няколко препратки към Мамору Ошии и неговия **Patlabor** (инспирирал в немалка степен не само **SAC**, но и оригиналния **GitS**), както и към други заглавия, но основният поклон е към Селинджър и **Спасителя в ръжта**. Логото на The Laughing Man включва текст от книгата (I thought what I'd do was, I'd pretend I was one of those deaf-mutes), а и самото му название идва от разказ на Селинджър за човек с обезобразено лице. В сериала има немалко препратки към **Спасителя** и героите на няколко пъти обсъждат книгата и връзката ѝ със случая.

Ghost in the Shell: Stand Alone Complex – 2-nd GIG

Save your fears, take your place
Save them for the Judgement day
Fast and free, come with me
Time to make the sacrifice
We rise or fall

Втори сезон на **SAC** е забележимо по-слаб от първия, но това по никакъв начин не трябва да означава, че е лош. Снижаване на качеството от аниме като **Stand Alone Complex** все още ни задържа в сферата на *много* добрите заглавия.

След като случаят с The Laughing Man е разрешен, Секция 9 трябва да се пребори с политическите интриги, въртящи се около новия кабинет, който се опитва да сложи каишка на отряда. Не стига това, ами и проблемът с бежанците от унищожените от Четвъртата Световна Война страни става все по-сериозен, а когато се появяват и напълно изолирани терористични групи, всяка от които се назовава The Individual Eleven, напрежението ескалира до степен, в която всеки момент може да избухне гражданска война.

Основната слабост на **2-nd GIG** е липсата на наистина качествени стенд-алоун епизоди – онова, което направи такъв хит от **SAC**. С едно-две наистина чудесни изключения (които освен това смигват на други заглавия като **Taxi Driver** и **Cat's Eye**), самостоятелните епизоди са малко и не особено добри. Почти целият сериал се занимава с основната сюжетна линия, но там идва и основната му силна страна. Въпреки че блести с доста по-малко идеи, главната история на **2-nd GIG** е по-добре развита от тази в първи сезон. Политическите интриги са много повече и по-дълбоки, а екшънът и динамиката – в по-голямо количество. Последните епизоди са толкова надъхани и напрегнати (като всеки свършва с клиф-хенгър), че просто не те оставят да ги пуснеш.

Вече писах, че екшънът е повече.

Битките и престрелките са на същото високо ниво, на което бяха и в **SAC**, но всъщност чак тук виждаме на какво наистина е способна Майорът, когато се развихри. Освен това в сериала има няколко смигвания към оригиналния **GitS** на Ошии, като например сцена, практически идентична с първото появяване на Мотоко и изчезването ѝ с термо-оптичния камуфлаж пред очите на войниците.

По отношение на визията, втори сезон е доста по-мрачен от първи, но като цяло големи разлики няма, ако изключим многократно по-доброто облекло на Мотоко. Вече ѝ се виждат и прашките...

Музиката е другият малко позаслабнал аспект. Отварящата тема **Rise** (отново изпълнена от **Origa** – групата, стояща зад **Inner Universe**) не е толкова впечатляваща, въпреки че комбинирана със самия опънинг всъщност е по-добра от тази на първи сезон. Текстът, като никога, има смисъл, освен това сикуенсът с анимацията е невероятен. Изобщо, макар и да не постига уау-ефекта на първия опънинг, вторият де факто е по-добър. Същото важи и за прекрасния ендинг. В останалата си част обаче саундтракът е доста нехомогенен миш-маш. Йоко Кано не е била съвсем наясно какво точно цели да постигне с него и парчетата варират от смазващи неща до откровени недоразумения.

Като теглим чертата обаче, **2-nd GIG**, макар и по-слаб от **SAC**, пак си остава велик. Има няколко откровено дразнещи епизода и една-две страшно клиширани и изсмукани от пръстите сюжетни глупости, но си има качествена история (емиграционни проблеми + Зъл Гений + Идеалист С Минало + Секция 9 = тъмбс ъп), героите са все така кефещи и като цяло мога с чиста съвест да го препоръчам като достойно продължение на първия сезон.

8,5/10

Тачикомите

Единственият спорен елемент в сериала, Тачикомите са изкуствени интелекти с поведение на 10-12 годишни дечица, затворени в механични паяци с размери на малък автомобил. Тези "think-tanks" са изключително важна част от екипа на Секция 9 и имат сериозна роля в развитието на сюжета. Проблемът е в оная "10-12 годишни дечица" част, защото това кара много хора да им се дразнят безумно. Според мен обаче бавното самоосъзнаване на изкуствените интелекти е много идейно представено по този начин, вместо обичайното "ми бях си програма за форматиране, таковата, и изведнъж се самоосъзнах като омниразбиращ свръхразум", и като цяло почти не ме подразниха. Концепцията за зараждащия се ghost у тях е чудесно поднесена. Сладури са и неслучайно всеки епизод от двата сезона завършва с минутка "Tachikoma special", посветена на тях.

Ghost in the Shell – Stand Alone Complex: Solid State Society

SSS е последното за момента заглавие от **SAC** франчайза. И слава богу, защото той е, както колегата AlDim обича да казва, доста нагъл милкинг на поредицата, до такава степен излишен на досегашната история на **Stand Alone Complex**, че чак боли.

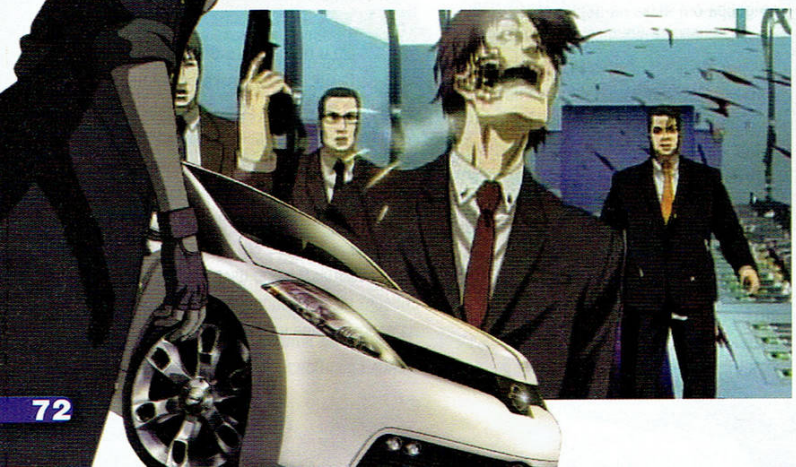
Действието се развива през 2034 г. Изминали са две години от края на The Individual Eleven case и Майорът е напуснала Section 9 (по причини, които комай и на нея не са ѝ ясни). Организацията се разраства, Тогуса е станал скуод-лидер, а Батоу е сдухан. И изведнъж, насред поредица от съмнителни самоубийства, се появява страховит хакер на име... The Puppeteer.

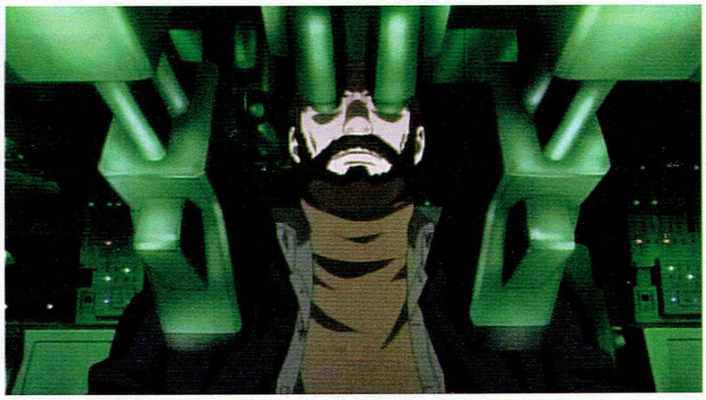
Да, тъжно е. **SSS** всъщност е много приятен и интересен филм, с приличен екшън и нелоша история, но до такава степен прави трибют не само на **SAC** и **2-nd GIG**, но и на двата филма на Ошии, че в един момент си даваш сметка, че гледаш просто рециклиран материал, а не ново произведение. Новият Кукловод няма нищо общо с онзи от оригиналния **GitS**, но това не му пречи да се появява в една сцена със същото тяло на руса жена, както там. А ако във втори сезон цвилехме от кеф, докато гледахме как Мотоко скача от високо и гледа нагоре, докато става невидима, то тук вече започва да изглежда като безпомощност да се измисли нещо ново. Освен това ми писна от герои, които умират драматично и после пак се връщат, тоя път вече дори без обяснение защо и как...

Разбира се, ако проблемът бе единствено в липсата на нови идеи, филмът щеше да е само посредствен. Но не, казали са си, като ще е гарга, да е мъртва и изкормена, и **SSS** успява да се погаври не само със сюжетната линия на сериалите, но и с героите си. Всъщност единственият, който маааалко е мръднал към по-позитивно развитие, е Тогуса. Всички други са мозъчна смърт. Батоу се опитва да го раздава **Innocence** Батоу, само че без абстрактните послания и психологическите пластове на втория **GitS**, изглежда просто като един много обиден на мама, че не му е купила *онова* конче Батоу... Мотоко е станала "аз зная всичко, но ще си мълча и ще давам мистериозни съвети" пача, а на всичко отгоре с нея е свързан и финалният плот-туист, който просто нямам думи да опиша *колко* вцепеняващо възмутително безумен е всъщност.

Така че ако си фен на сериалите, не ти препоръчвам **Solid State Society**, защото макар и занимателен, той е тотална гавра със **SAC** франчайза на всички нива и гледането му е едно болезнено и изнервено дежа вю. И това без изобщо да отваряме дума за крапи музиката (Йоко Кано ет хър уърст) и лишената от всякакво вдъхновение визия (само дето са оправили на Тогуса прическата), които също допринасят за фийлинга на посредственост.

Извод – тъп фен-сервис, който е приятен за гледане, но напълно безсмислен за поредицата. Дано в типичен **GitS** дух отново направят сериал, който да действа все едно нищо от филма не се е случило...





От: SHRAiK

Ghost in the Shell Manga

Това, което веднага се набива на очи още от самото начало (освен бруталната корица), е надписът "Parental Advisory". Мисля си, че ако ми беше попаднало цензурираното издание, крайната оценка би била по-ниска с една или дори две единици. Защото голяма част от изключителния чар на тази красива, мрачна и философска киберпънк история би се загубил.

Историята тук е по-дълбока и по-правилно структурирана от тази във филмите (лично мнение). Развива се по-плавно и е помногопластова. Може би ще ти е интересно да научиш следния факт: Книгата е 350 страници. От тях за направата на първия Ghost in The Shell Мамору Ошии е използвал малко над 100 страници от оригиналната манга, а за втория Innocence – малко над 50.

Какво обаче има на останалите 170-180 страници? Ами има други интересни късчета от живота на главните персонажи и от работата на Секция 9. Като историята, развиваща се на оспорваните и до ден днешен от Токио и Москва острови (на север от Япония). Или пък тази с бунта на Фучикомите (Тачикоми в сериала). Имаме още вълнуваща история с терористи, както и лют политически скандал, в който са намесени Сирия и Израел. Между другото, Роланде, знаеше ли, че Кусанаги си има гадже? Сори, ама това е положението.

Качеството на рисунките е на изключително високо ниво. Нямам никакви забележки.

Накрая искам да отбележа, че Масамуне Широу се е взел доста насериозно (въпреки че е вкарал и много хумористични моменти). В мангата има цитирани най-малко 5 книги за биороботика, генно инженерство, изкуствен интелект и т.н. Интересното е, че повечето автори са японци, а някои от книгите са писани още през 80-те години.

9.5/10

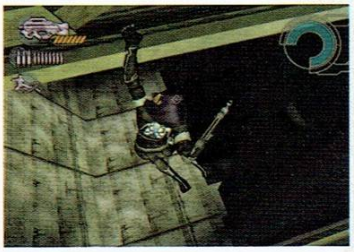
ИГРАТА

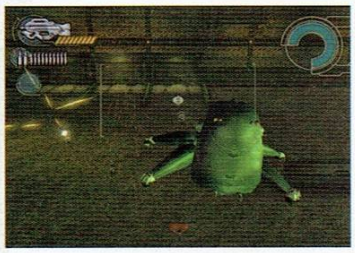
От: **AlDim**

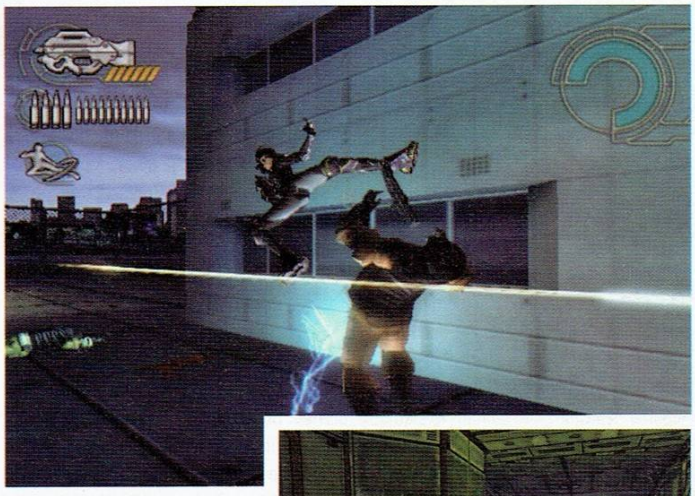
▶ PS2
▶ PSP

GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX

Жанр: Third Person Action | **Производител**: Cavia Inc.
Разпространител: Bandai





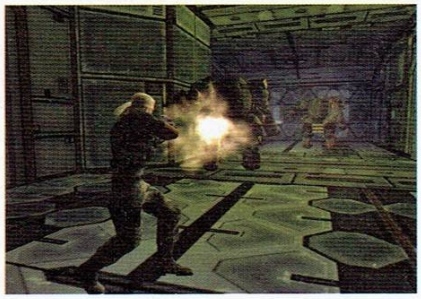


Roland, гадът, е окупирал здраво рубриката и не даде на батко си AlDim да драсне и редче за любимите си **Ghost in the Shell** анимета *([evil laughter]МУАХАХАХА[/evil laughter] – бел. Roland, гадът)*. Но, колкото и да е малко, поне ще мога да вметна няколко думи за играта по **Stand Alone Complex**, издадена преди 2 години за *PS2*. Ако имате сравнителното удоволствие да се натъкнете на нея, сигурно веднага ще забележите, че напомня за добрия стар **Oni** и като геймплей, и като обстановка (последното, разбира се, произтича от факта, че **Oni** е вдъхновен от **GitS**). Само че тук поемате ролята не на Коноко, а на нейния оригинал – вечно култовата мейджър Мотоко Кусанаги, както и, от време на време, на Батоу или някоя от Тачикомите.

Както Мамору Оши (режисьорът на **GitS** филмите) обича да казва, кака Мотоко е "вертикален" персонаж. С други думи, докато ти и аз си ходим спокойно по тротоара на път към бирарията, тя енергично подскача нагоре-надолу по покривите, досущ като Спайдър-мен. За съжаление с това е свързан и най-големият проблем на **SAC** играта. За разлика от ефектните каскади във филмите и сериала, тук борбата с гравитацията многократно ще свършва с фатално разплескване на паважа и рилоуд.

Слава богу, нивата с Батоу и Тачикома не изобилстват от подобни ексцесии и ще можете да се съсредоточите изцяло върху изтребването на малоумните врази. Не че и то е кой знае колко впечатляващо. Контролите като цяло са прилични, но девелъпърите са се постарали да направят прицелването възможно най-трудно, дори със стабилна доза auto-aim. Налична е и свръх-опростена версия на ръкопашния бой от **Oni** - с набиране на зададеното бутонче теглите единдва здрави тупаника и сте готови. Поне Мотоко го прави по особено ефектен начин, барабар със забавен каданс ала **Матрицата**. Освен това, в тон с гореспоменатата си вертикална натура, може да прави и красиви мега-акробатични скокчета, за да избягва вражеските куршуми, докато Батоу се задоволява с обикновено плонжиране.

Единственото по-голямо предизвикателство в битките е свързано със снайперите - колкото и да скачкате и стрейфвате пред мерниците им, след има-няма 2-3 секунди те неизбежно прекъсват акробатичната ви идилия с летален хедшот. Тук на помощ идва една доста полезна и забавна екстра – хакването на cyberbrains. Ако се докопате до необходимия код от повален враг, ще можете да го използвате, за да поемете контрол над някое от приятелчетата му за определено време и да изтребите досадните снайперисти, преди да са се усетили какво става.



Няма място да ви обяснявам в подробности какво представлява историята, но ако се заслушате в типичните за **GitS** техно-дрънканици между персонажите, ще установите, че е учудващо качествена като за подобен проект.

Между другото, въпросните дрънканици са страхотно озвучени, тъй като участват доста кадърните актьори от англоезичната версия на **GitS** (макар че много би ми се искало да бяха оставили и оригиналните японски гласове, които нямат равни). Музиката също е приятна, въпреки че при всички случаи е много далече от чудесата, сътворени от Yoko Kanno в сериала.

За феновете на **Ghost in the Shell** играта ще е доволно приятна, макар и кратка, занимавка. Но, ако нямате представа за какво става въпрос, едва ли ще видите в нея нещо повече от средняшко шуутърче.

Dungeons & Dragons

От: Roland

Пред екрана и на масата

Предварително уточнение. Тази статия говори единствено за Dungeons & Dragons *системата, но казаното тук като цяло е общовалидно за почти всяка друга пен енд пейпър игра. Пиша конкретно за* D&D, *просто защото с нея съм най-запознат, и на нея базирам опита си.*

Изкушавах се да кръстя материала "Not Another **D&D** Article", но реших, че няма да е съвсем коректно към читателя, тъй като, в крайна сметка, той си е точно това. Истината е, че на мен ми е писнало от "популяризиращи" ролевите игри (и в частност "Мазетата и Змейовете") статии горе-долу колкото и на теб, затова тази ще бъде малко по-различна. Боя се обаче, че тя е насочена изцяло към хората, които не са имали удоволствието да играят настолна ролева игра, така че ако не спадаш към тях, можеш да я прескочиш, тук едва ли ще намериш нещо интересно. Ако обаче досегът ти с рпг-то като жанр се ограничава единствено до **Балдурите**, **Невъруинтъра** или **Обливиъна**, може би мога да ти кажа някои неща, които не знаеш. И току виж съм успял да те зарибя.

За полета на въображението, свободата на фантазията и т.н., и т.н

Всичко това си го чувал, нали? Как настолната ролева игра ти позволява да се озовеш в друг свят, как единственият предел е въображението ти и прочее общи приказки. Не е нещо, което можеш да си представиш, четейки го в списание, нали? Само че наистина е така. Затова вместо да търся думи, с които да опиша неописуемото, просто ще ти разкажа за първия път, когато играх **D&D**. Всички, освен дънджън мастъра, бяхме новобранци – по-невинни и неопетнени от самата невинната неопетненост, нямахме и най-смътната идея какво да очакваме. Чувствахме се глупаво. Прекарал съм няколко дни в четене **Player's Handbook**-а, **The Underdark**, **Advanced Psionics Handbook** и **Faerun Campaign Setting**, хвърлял съм час и нещо зарове като пълен олигофрен, докато ролна статистиките, които искам, сглобил съм си герой за чудо и приказ (или поне така си мислех, преди да се сблъскам с жестоката реалност), но изведнъж всичко това изгуби всякакъв смисъл, защото започваше *истинската игра*... и аз се чувствах просто глупаво. Хол, добре осветен. Маса. Биричка, количка, чипсче... и един куп хартии и зарове. Големи хора се вдетиняват.

После дънджън мастърът казва:

"Луната е изгряла, и вече мога да започна своята история"

Рольо вече тотално изтрещява, но е умно момче и си го прави ин прайвит, на ум. Гледам нагоре към тавана, в чашата, в стената, само не и към останалите, за да не видя отразено върху техните лица собственото си изражение. К'ва луна бе, мой, к'ва история изобщо?

В следващите десет минути вече знаех каква е луната, знаех и как започва историята.

Разбираш ли, истината е, че въображението е *сила*. В ума си човек може да види *повече*, отколкото и най-добрата графика е способна да му покаже, но не това е въпросът. Той може да *направи* повече. Всъщност, способен е да направи почти *всичко*. Ако не ти се "измисля", ако предпочиташ да гледаш с очите си, вместо *зад* тях, и да разиграваш готови сюжети, вместо да създадеш собствена история, то настолните ролеви игри наистина не са за теб.

Но в мига, в който си дадеш сметка, че вече можеш да осъществиш изконната си мечта да наръгаш най-добрия си приятел с кинжал в чатала, защото си кейотик ивъл, че меджик мисълите са в състояние да предизвикат спонтанен аборт у колежката тийфлинг, и че можеш да навиеш клеричката в партито да преспи с теб, ако фейлне каризма-чек... Такива неща някакси променят светогледа.

Разбира се, това не се отнася само до лиготиите. Кога за последно погледна през ключалката на затворена врата в PC-игра, за да видиш какво има от другата страна? Кога долепи ухо до дървената стена на изоставения хамбар в гробището, за да чуеш дали вътре няма нещо живо? Мамка му, пък и чисто сюжетно – кога за последно те арестуваха, защото се разхождаш гол из центъра на града посред нощ и мяташ камъни по хорските прозорци?

Ами уменията и възможностите за развитие на героите? Как мислиш, за 30 години еволюция, дали системата се ограничава до онова, което си видял в **NWN2**? Нищо подобно. В момента за игра са достъпни буквално *стотици* престижни класове (всеки нов **D&D** справочник прибавя поне още десетина), *хиляди* фийтове, а дори и базовите скилове, достъпни за различните класове, са поне три пъти повече, отколкото някога ще видиш в компютърно RPG. Към днешна дата все още дори няма игра, въвела псиониката като система, а тя е тотално различен от магията тип кастване (което дори не се нарича така), достъпен за пен енд пейпър играчите от години!

Изиграеш ли дори една сесия, ще си дадеш сметка, че виртуалното **D&D** просто *няма* тази свобода на въображението, с която разполагаш в настолното.

Не би и могло да я има, защото по начало в основата на пен енд пейпър игрите стои свободата, подпомогната от правилата, докато в компютърните им версии тази свобода е невъзможна и остават само правилата, при това в орязан формат. Как, например, можеш да очакваш от PC играта да ти предложи възможност да специализираш в познание за демоните или различните плейнове, след като исто-

рията няма нищо общо с тях? Или да ти даде да се катериш и плуваш, при положение, че в едно сериозно PC-RPG такива неща просто "не се правят"? Ами да намали коболдите в стаята според предвиденото от авторите, защото ще са ти невъзможно трудни на този етап? Или да добави някой по-изобретателен капан зад *ей* онази врата, защото тук е предвидено просто да я блъскаш с глава, а това е скучно? Или пък да ти подаде тайничко някой много ценен предмет, от който имаш огромна нужда *точно* в момента? Списъкът е безкраен. Но това ни води към...

Dungeon Master-а като Създател

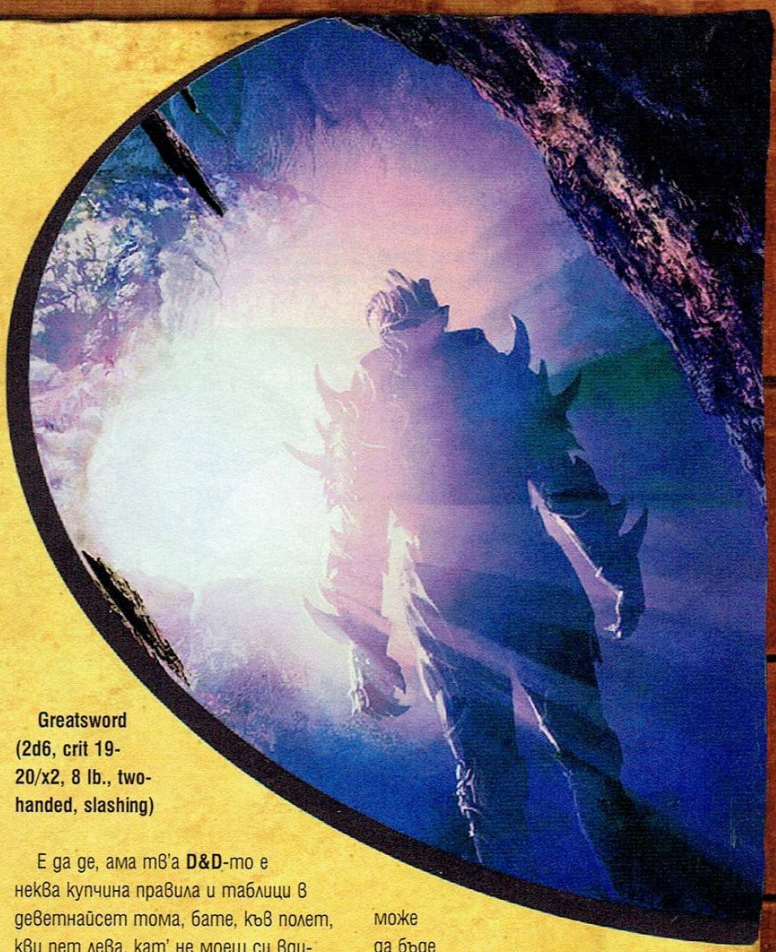
Ако досега си играл рпг-та само пред екрана, вероятно ще ти е невъзможно да осмислиш изцяло ролята на ДМ-а за едно приключение. В крайна сметка в PC-игрите имаш алгоритми, ИИ, предварително заложени реплики и статистики на всичко живо около теб, модели на поведение и взаимовръзки, които не подлежат на промяна. Там такъв човек просто не ти е нужен...

Но ДМ-ът е в основата на свободата, за която говорих досега. Той далеч не е просто "оня, дето разказва адвенчъра". От него зависи дали играта ще с превърне в люта битка и надцакване между играчите и света, или ще бъде приятно пътешествие, имащо за цел те да се чувстват уютно и да им е забавно. И двата варианта, прочее, имат своя чар.

Ето още един пример от личния ми опит. Рольо е драу-елф. Псион с подклас телепат. Кейотик ивъл. Изобщо, гадно копеленце. В един момент се оказва, че в него са всички дажби храна, а партито започва да се валя по пода от глад. Рольо решава да е хитър и им иска пари. Те не дават и се почва разправия, стига се до побой. На ДМ-а му причернява и ни "наказва" с една група гоблини, чули шумотевицата и дошли да проверят какво става. Ние сме изчерпани от предната битка, на малко кръв и вкопчени в ново меле *помежду си*. И все пак успяваме да ги надвием. Обаче идват още... и още...

Доста възпитателно беше, трябва да призная. Оттогава не сме имали подобни изпълнения. Защото ДМ-ът в **D&D** е Господ. Той контролира всички врагове, всички NPC-та и всички събития в света. От него зависи дали ще можеш да надцакаш продавача да ти продаде нещо поевтино, *дори* ако си успял да хвърлиш правилните зарове, както и какво ще получиш като награда за изпълнен куест. Той решава дали високопоставената благородничка си пада по друиди, или не, и дали това няма да предреши цялото ѝ отношение към партито ви, а оттам – и развитието на историята.

Но ДМ-ът прави и нещо много по-важно...



Greatsword (2d6, crit 19-20/x2, 8 lb., two-handed, slashing)

Е да де, ама тв'а **D&D**-то е неква купчина правила и таблици в деветнайсет тома, бате, къв полет, кви пет лева, кат' не моеш си вдигнеш носа от правилата?

Истината обаче е съвсем различна, и тук е втората основна разлика между настолния ролплеинг и този на монитора – правилата наистина са в пъти повече, но са и неизмеримо погъвкави. За да се оправиш съвсем успешно в първата си сесия, ти трябват максимум час-два прехвърляне на основните понятия и положения, а оттам нататък справочниците са си винаги до теб, за да си правиш справки във всеки един момент. Още първата страница в **Player's Handbook**-а ти казва да не се опитваш да помниш нищо, а просто да правиш справки, когато ти потрябва.

Но дори това удобство бледнее пред пълния либерализъм, позволен на ДМ-а. Трябва да се храниш на еди колко си часа, иначе почваш да губиш кръв? Ами не, не трябва. Не и ако не ви се занимава и ДМ-ът няма нищо против. Оръжията имат собствена издръжливост, която показва колко ще изтраят преди да се счупят? Спокойно, ако ДМ-ът реши, могат и да нямат. Магиите изискват материален компонент, който трябва да си набавяш? Не задължително, ако го намирате за излишно губене на време.

Всъщност, като изключим базовите правила за битка и взаимодействието на показателите един с друг, практически *всяко* правило в **D&D** може да бъде нарушено, изкривено, разширено или напълно игнорирано. *Всичко* в тази игра има за цел удобството на играча и удоволствието от преживяването.

Пълно щастие, любов, мир, рай на земята... и БРАДВА!

Къде, в тази привидна игрална утопия, е уловката? Защо съвършената идилия, която явно представлява настолното **D&D**, не е отдавна изместила компютърния си събрат? Ами защото просто е твърде *различна*. Да, истината е, че пен енд пейпър играта ти предлага неизмеримо богатство и размах на въображението, както и почти пълна свобода в де факто всеки аспект от преживяването. Но заедно с това ти отнема удоволствието от скоростта. Битка с бос, която виртуално ще проведеш за пет минути, на масата в хола ще ти отнеме половин-един час хвърляне на зарове и позициониране на герои по картата. Обикалянето на коридори и взимането на решения, отнемащи ти секунди мислене, на хартия изискват реални разговори и обсъждане с партито, описване от страна на ДМ-а на всяко място, през което преминавате...

Докато в един момент не си дадеш сметка, че оная глупава атака над академията в началото на първия

Neverwinter в настолен вариант ще ти отнеме може би три-четири неколкочасови сесии. Не всеки има такова време и не всеки е длъжен да прояви нужното търпение. Разбира се, плюсът на описването и обсъждането е, че въображението ти е активно през цялото време, че всеки от партито си представя описаното от ДМ-а по различен начин, вижда ситуацията уникално.

Вторият недостатък – трупането на експириънс. Когато играеш на компа, това става в реално време, след всяка успешно изпълнена мисия, добре проведен разговор или убит враг. В настолното **D&D** експириънсът се дава по същия начин... но накрая на сесията. Резултатът, ако има такъв, усещаш чак на следващата сесия, която може да е и след седмица. Няма го чудодейното качване на левъл посред битка и прибавяне на нужното умение в критичния момент. Или го имаш, или го нямаш. Точка. С тази единствена разлика в правилата всъщност се свиква лесно. Но навикът си е навик...

Трети проблем – историята. Предварително направените адвенчъри рядко са нещо особено като сюжет, а без добър ДМ, който да добави към тях нужната украса или да измисли изцяло свое приключение, че дори и цяла кампания, играта става скучно и монотонно мятане на зарове. Каквито и недостатъци да имат РС-рпг-тата, едно тяхно предимство е неоспоримо – те (почти) винаги предлагат качествена, добре развита и интересна история. Нормално – не може всеки ДМ да е на нивото на добре платен сценарист, че понякога и цял екип от такива, нали? И все пак, ако нямаш талантлив разказвач начело на сесията, удоволствието от играта наистина не е пълноценно.

И последното, но не и по значение, неудобство на настолното **D&D**, е факторът време. Уви, in this day and age е доста трудно да събереш една сюрия народ и да се виждате регулярно за по цяла вечер. Разбира се, мероприятието се комбинира с какъвто там вид купонясване си свикнал да практикуваш, но при все това хората са заети, работят и т.н. Още по-лесно е да седнеш сам пред компа, отколкото да се събираме у някого цяла група и да играем.

И изводът, мили деца е...

...че извод, както обикновено няма. Развих материала по именно този начин, защото сметнах за ненужно да ти описвам РС-рпг-тата. Уверен съм, че ги познаваш, но исках да те запозная с техния създател. Истината е, че двете форми на ролплейнг са напълно незаменими и несъпоставими. Нищо не може да се сравни с удоволствието ми от **Baldur's Gate** или **Planescape Torment**, но и нищо не е в състояние да замени сесията с приятели на по-какво-тамтам, сред купчините листове, карти и зарове.

Но ако все пак този фийчър е порозбудил поне малък интерес у теб и имаш възможност да го направиш, не се колебай да опиташ. Настолното **D&D** е нещо уникално, което наистина не е съпоставимо с друга форма на ентъртейнмънт. И в един момент може да усетиш, че и ти не гледаш със зле прикрито неудобство в стената, а си се гмурнал в ролята на героя си, за да стигнеш дотам, както казваше капитан Пикард, където никой никога не е ходил.

Еберон

Смятам за излишно да те занимавам с **Forgotten Realms** света, ако изобщо си проявил интерес към тая статия и четеш това каре, няма как да не си запознат с него. Не толкова популярен (в голяма степен и заради калпавите опити да се направят игри по него – **D&D Online** и **Dragonshard**), но изключително перспективен, е **Eberron**. През 2002 г. *Wizards of the Coast* обявяват конкурс за ролеви свят. От 11 000 едностранични предложения отсяват единадесет, чиито автори да ги развият в десетстранични версии на сетингите си. Три от тях са одобрени за написване на гайдове от по 125 страници и именно сред тези три се нарежда **Eberron**. Създателят му Кийт Бакър, който няма досегашен опит в създаването на светове, започва да работи по сетинга и прилежащите справочници. Към днешна дата вече има двадесетина гайда, десетина адвенчъра и един куп романи, посветени на **Eberron**.

Това е свят, едва съвземащ се от Последната Война, в която магията е заместила науката, за да даде на народите удобства и възможности, каквито никоя технология не е способна да създаде. На огромния континент Корваир можеш да видиш грръмотевична железница, а между кулите на великия град Шар се носят небесни кораби, движени от елементали. Замъци, вдигнати в облаците, подвижни крепости и механизми, създадени с магия – всичко това в един свят, изпълнен с интриги, задкулисни игри, политически войни и древни тайни.

Освен стандартните за **D&D** раси, **Eberron** предлага още механичните Warforged, създадени по време на Последната Война, но сега оставени в свят, който няма нужда от тях, опитващи се да намерят своето място под слънцето.

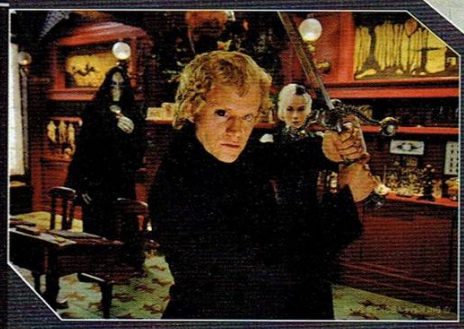
От странния съюз между хора и doppelgangers се е зародила нова раса, наречена Changelings. Те притежават размити човешки черти, сива кожа и бели коси, в състояние са да променят формата на лицата си, но очите им са празни. Интригант и шпиони, Чейнджлингите не будят доверие у никого.

Наследниците на вече изтребените ликантропи и хората, общували с тях, са Shifters. Това са интелигентни полузверове, които често позволяват на животинското да надделее над човешката им природа. Това им позволява да добиват огромна сила и да изпадат в състояние на неконтролируема ярост. Те предпочитат да избягват населените места и неслучайно много от тях стават рейнджъри.

Kalashtar са били създадени, когато раса от измерението Dal Quor се опитала да избяга от чудовищния си враг. Те изоставили материалните си тела и се вселили в доброволни човешки гостоприемници от **Eberron**. Днес Калащарите се възпроизвеждат като всяка друга истинска раса. Те рядко се водят от логиката и обикновено се стремят към развиване на интелекта си. Никой друг народ в този свят не е толкова предразположен към псиониката, колкото тях.

Eberron е ужасно привлекателен със своята стийм-пънк атмосфера, да не говорим за уникалната идея за драконовите знаци и могъщите Домове, които ги притежават, около която се върти целият свят. Така че ако **Faerun** ти е омръзнал, знаеш къде можеш да потърсиш малко свеж въздух.

Зарибил си се, но не знаеш откъде да си "напазаруваш" такива работи? Ами в магазин **Magic Worlds** на площад Славейков No. 9 (безистена). Там можеш да си купиш много от **D&D** гайдовете, както и да поръчаш онези, които не са в наличност. Запаси се обаче със солидна сума пари, защото тоя тип книги никак не е евтин...



35 M 9 M 35

Terry Pratchett's Hogfather

Жанр: култ?
С участието на: Мишел Докъри, Джос Акланд, Йън Ричардсън, Марк Уорън
Режисьор: Вадим Джийн
Сценарист: Вадим Джийн, по едноименния роман на Тери Пратчет
Официална страница: http://www.skyone.co.uk/hogfather

Чувал си, предполагам, вица, че от лондонската гара никога не тръгва влак, в който поне един човек да не чете книга на Пратчет. Колкото и да е изненадващо, този лаф като никога може да се съотнесе и до нашата провинция. Съмнявам се да има автор, който да е толкова абсурдно популярен както у нас, така и в световен мащаб, затова никак не е изненадващо, че най-сетне се появи и филм по негова книга.

Малко по-изненадващо беше, че **Terry Pratchett's Hogfather** всъщност е ТВ-филм в две части, но всъщност медията е може би по-подходяща за творчеството на Пратчет от мултимилионните изисквания на кино-индустрията.

Истинската изненада обаче е колко *смазващо добър* всъщност се оказа **Дядо Прас**. С телевизионния си бюджет, адски кадърния каст от британски ТВ-актьори и невероятен Дикенсов фийлинг, този филм е една от най-качествените адаптации на книга, които съм виждал някога.

Действието (за еретиците, нечели книгата) се развива в любимия на Пратчет град Анкх-Морпорк, в нощта преди Hogswatch (тяхната Коледа, преведена на бг. като "Прасоколеда"). В гилдията на убийците постъпва странна поръчка от още по-странен поръчител – да бъде убит "веселия старец". При това – преди слънцето да е изгряло. И докато интригата се задълбочава, през комините на къщите се спуска странна кокалеста фигура, чието "ХО ХО ХО" е някак твърде финално и с лек полъх на крипта, а Сюзън, внучката на Смърт, се оказва въвлечена в надпревара с убиеца Тий Тайм (пардон, Ти-ъ Тай-ми), изпратен да се справи с Дядо Прас. А междувременно по света започват да се появяват странни нови божества...

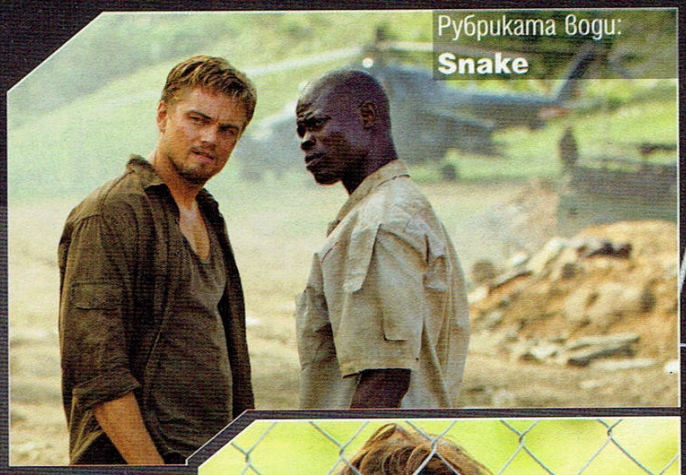
Филмът следва книгата плътно и макар някои моменти да са орязани, няма нищо променено, за което шапки долу, че ни писна вече от сценарни глупости с цел по-лесна смилаемост от тъпи американци. Актьорите в главните роли са перфектни. Тий Тайм е по-крипи от ухилен Уве, а Сюзън е просто *толкова* Сюзън, че чак страх те хваща. Ноби пък е истински шедьовър и дори Смърт кефи, въпреки че е... ами пластмасов... Малкото ефекти, позволени от ТВ-бюджета, са използвани стилно и на място, направо будят възхищение. Сцената, в която Сюзън прогонва таласъм от къщата, където е гувернантка, е просто убийствено стилна.

Hogfather е книга от типа "Епично спасяване на света в последния момент" и именно тук филмът най-истински доказва колко близо е до духа на оригинала. Музика, камера, сикуенс на сцените – всичко си е на мястото и *работи*. Атмосферата е убийствена. Смесица от Пратчетовия абсурдизъм и коледния дух на Дикенс, в един Анкх Морпорк, който прилича повече на викторианския Лондон, отколкото на сюрреалистичния мегаполис от книгите, но който въпреки това успява да изглежда сякаш *точно* както Пратчет го е описал.

Филмът не е и перфектен, разбира се (като слабост бих отбелязал твърде комичния Алберт и лекото развлачване на моменти), но е много по-близо до перфектното от всяка друга екранизация за последните няколко години. Така че се ослушвай кога ще излезе на DVD и се моли смотаните ни разпространители също да се ослушват, защото **Terry Pratchett's Hogfather** е абсолютно задължителен за всеки Пратчет-гийк.

Кървав диамант [Blood Diamond]

Жанр: социално-драматичен екшън адвенчър
С участието на: Леонардо ДиКаприо, Джимон Хонсу, Дженифър Конъли, Арнолд Вослоо
Режисьор: Едуард Цвик (Последният самурай, Легенди за страстта)
Сценарист: Чарлз Левит (К-РАХ)
Официална страница: http://blooddiamondmovie.warnerbros.com/



Когато се опитваш да балансираш филма си на границата на тежка социална драма и симпатичен приключенски екшън, видимо поемаш сериозни рискове, защото определението "кръстоска между "Хотел Руанда" и "Индиана Джоунс", прикачено към някой филм е доста проблемен генератор на зрителски интерес. Хората, отдали чинно билетните си финансии, за да могат да поплачат за тежката съдба на негрите би следвало да се подразнят от разгорещените екшън сцени и факта, че реално сюжетът е фокусиран около класическата приключенска схема "оцеляване в неприятни условия и избиване на максимално количество лоши с цел откриването на неприлично голеям диамант". Зажаднелите за малко свежо адвенчър кино пък неминуемо ще се задавят с пуканките си, когато има-няма в откриващата сцена показно бива отрязана детска ръчичка, а 90% от появилите се на екран хора изживяват толкова неприятни (и виолентни) неща, че грозната буца на състраданието засяда в гърлото ти, дори да се имаш за кораво копеле, което си носи носни кърпички в киното, само за да може да се изсекне благозвучно в някой сериозен момент и да преебе драматичното униние на останалите зрители. Едуард Цвик обаче някак успява да напипа баланса между тъгата и адреналина за пореден път и да ни поднесе филм, който – ако не бяха финалните му десетина, отвратително поучителни минути – бих могъл да определя дори като великолепен. Сюжетът ни стоварва насред хаоса в Сиера Леоне от 1990 година и проследява съдбите на безскрупулен трафикант, загубил семейството си рибар и надъхана журналистка, свързани от заглавния диамант. Лентата на Цвик се радва на непрестанни промени в темпото и настроенията, балансира елегантно между ефектния екшън и безкрайно подтискащи сцени за краха на една цивилизация, за каквито Мел и неговите маи могат само да мечтаят. Между мракът в душите на героите и спиращите дъха пейзажи.

Без да доскучае нито за миг.

А отвъд страхотната визия и изненадващия жанров хибрид, ще откриеш персонажи, толкова реалистично изградени в мотивите и действията еи, толкова плътни в двуизмерната си, светлинно-фотонова същност, че няма как да не ги почувстваш близки. Персонажи, които не са там, за да движат напред простичката си, но влизаща под кожата ти история, а които са там *въпреки нея*. Не сюжетни двигатели, а живи хора. Да не говорим, че от **Гилбърт Грейп** насам не бях виждал толкова непоклатима изява на иначе безкрайно противния ми Лео ДиКаприо, който след цели тринадесет години екранна слуз ми припомни, че освен истерично преиграващо хлапе, отказващо да порастне, може да бъде и актьор. Обожавам подобни филмови изненади.

Вавилон [Babel]

Жанр: драма
С участието на: Брад Пит, Кейт Бланшет, Гаел Гарсия Бернал, Коджи Якушо, Ринко Кикучи, Адриана Бараза
Режисьор: Алехандро Гонзалес Инариту (Любовта е кучка, 21 грама)
Сценарист: Гилермо Ариага (Любовта е кучка, 21 грама)
Официална страница: http://www.paramountvantage.com/babel/

След серия непростими отлагания на премиерната си дата, третият филм от концептуалната трилогия на Инариту за зловещия танц със саби на Съдбата, насред нишките на човешките съдби. Танц на светлините и сенките, в който блестящите остриета разсичат животите на хора, като теб и мен, в елегантната случайност на движенията си. След като видяхме тъмната страна на любовта и пропадането на тежащата, колкото няколко петачета душа, към ада на битието, този път в центъра на сюжетната плетеница е призракът на Вавилонската кула. Рухваща и затрупваща под руините си възможността да комуникраме едни с други, като хора с хора.

Три континента. Четири истории. Крехки думи, разбиващи се в стени от неразбиране. Разбиващи се на опасно остри късове.

Да преразказвам историята би било светотатство. Тя трябва да бъде видяна в нейната неразривна цялост; звукът на разрушаващите езиковите бариери трели на гениалния мексикански бард трябва да бъде чут лично от теб, а не отразяван от фалшиво звучащи ревюта. Защото **Вавилон** е изключително личен филм. Филм, в чиито 140 минути неминуемо ще откриеш няколко мига, предназначени единствено и само за *теб*, докосващи *твоите* ти чувства по начин, недостъпен за никой друг. Факт е, че това е може би най-обикновеният филм на Инариту – лишен от шокиращите крайности на **Любовта е кучка** и учебникарската фрагментарна история на **21 грама**. Действието е бавно, героите – архетипни, посланията – лесно разбираеми. Но всичко това всъщност е част от идеята. Защото думите, в един свят на глухи, изолирани хора, трябва да бъдат силни, ясни, красиви.

Няма да крия, че за мен **Вавилон** е крачка назад спрямо гореспоменатите шедьоври. Което не му пречи да е над повечето неща, които можеш да видиш в кината днес. Така че иди и чуй какво има да ти каже. А след това извсвири на арфата на думите си нещо красиво за някой. Защото насред свистящите остриета на Съдбата, една усмивка може да промени света.

Алатристе [Alatriste]

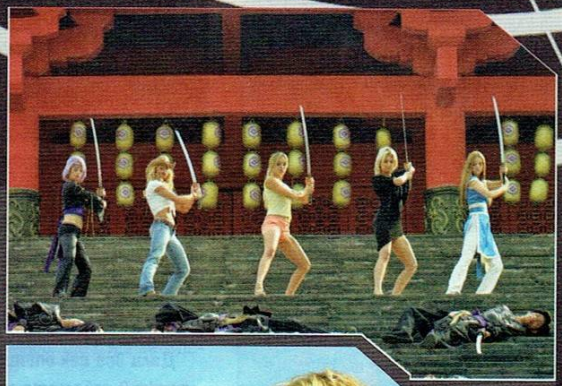
Жанр: приключенска драма
С участието на: Виго Мортенсън и разни колоритни испанци
Режисьор: Агустин Диаз Анес (Don't Tempt Me)
Сценарист: Агустин Диаз Анес, по серията романи на Артуро Перез-Реверте
Официална страница: http://www.alatristethemovie.com/

Алатристе принципно е анти-филм. Разпокъсан, нелогичен, смехотворно зле монтиран, протяжен и толкова неразбираем, че дори и доживотен фен на Реверте, като мен, се изкушаваше да напусне залата, псувайки от отегчение. Филм, който нито колосалния за испанските стандарти бюджет, нито колоритното арагорновско присъствие на Виго Мортенсън могат да спасят от рецензентски негативизъм и финансов крах. Което всъщност е безкрайно тъжно, защото в шокиращата си липса на професионализъм, създателите му всъщност са погребали колосален потенциал. Леко притесненият въпрос чий точно го дирят разюзданите баталии от трейлъра в трейлъра на екранизацията по едноименния роман, който всъщност е лирична, носталгична история за испанското минало с два дуела на кръст, намери ужасяващият си отговор в салона. Защото Анес всъщност е запретнал ръкави и е филмирал и *шестте* излезли до момента романа за Алатристе на куп. При това вадейки без оглед на някаква сюжетна логика избрани сцени, филмирайки ги и продължавайки смело нататък, оставяйки зрителят да се чуди какво се случва. Аз лично съм чел първите две книги от поредицата, издавани на български и успях да си попълня сюжетните празноти от първите двадесетина минути, докато зрителите се изнизваха към изходите, но след това хаосът погълна и мен. За да придобиеш по-ясна идея за какво ти говоря, представи си екранизация по **Властелина**, изглеждаща по следния начин: първа сцена – старец и дребосък пушат лули и си говорят; втора сцена – старецът и дребосъкът се карат за някакъв пръстен в някаква къща; трета сцена – няколко дребосъка тичат през една гора, преследвани от черни конници; четвърта сцена – един от горните дребосъци си нахлузва пръстена от скандала насред някаква кръчма и изчезва... Схващаш картинката.

Най-идиотското в случая е, че страдащите от връзка помежду си сцени в **Алатристе** всъщност са великолепни сами за себе си. Има ги и екшънът, и драмата и костюмната разточителност на една класна историческа продукция. Виго Мортенсън пък прави абсолютно гениална роля, като капитана, но това също е нещо, което няма да схванеш, ако не си чел романите, защото филмът някак пропуска да сподели с теб каква е същността на образа. В крайна сметка на определено ниво **Алатристе** ми допадна адски много и когато прочета всичките книжки определено ще го гледам отново. При това – с други очи. Но лишен от подкрепата на литературната си основа това е просто гавра с добрия вкус. Така че ако срещаш името на Алатристе за първи път на плаката пред киното, забрави какво пише в каренцето с оценката и си представи на негово място една приятно кръгла нула. С дупка в

DoA: Жив или мъртъв [Dead or Alive]

Жанр: софт порно екшън
С участието на: Джейми Пресли, Хоули Вальнс, Сара Картър, Дейвън Аоки, Ерик Робъртс
Режисьор: Кори Юен (Транспортер, So Close)
Сценаристи: е, да не ставаме крайни...
Официална страница: http://www.uip.co.uk/deadoralive



Когато правиш филм по франчайз като **Dead or Alive**, някак нямаш възможността да съсредоточиш кулминационните моменти върху куката на Скорпиън или замразяването на Съб Зироу, защото зрителите не помнят нито имената на героите, нито конкретни бойни техники. Те помнят циците на Кристи. Чест прави на Кори Юен, че е уважил онанистичните страсти на масите и е съсредоточил цялата си лента върху нежно поклащащи се полукълба в различна степен на разголеност, като кадансовите баталии се явяват само фон за поклащането. Така например, в една от ключовите сцени, дарилата с щедра плът текстурите на въпросната Кристи Хоули Вальнс пребива едни лоши чисто гола и въоръжена с... хавлия и сутиен. Ако и това не е предпоставка за добър филм, цялата ни вяра в индустрията следва да се срине като налетял на рунтав мъжки задник пенис.

Тя обаче, да не й е уроки, успя да удържи еректиралата си възхита в продължение на цели 80 минути (повече се издържа само след йога и медикаменти, да ни извиняваш), така че в края на филма щастливо помахахме на оттичащите се финални надписи със свободната си лява ръка и отидохме да се смелим за пореден път с четвъртото издание на играта. Ако очакваш от **DoA** да бъде сериозен филм, очевидно си идиот, така че ще те помолим най-учтиво да спреш да облизваш снимките към този текст и да ни оставиш на мира. Да очакваш, че **DoA** ще бъде умерено дебилен екшън обаче също би било сериозна грешка. Умерено дебилен екшън е **Тайландски дракони** или както там се казваше оная история за муай-тайското келеме, което си търсеше слона.

Жив или мъртъв е веселяшко софт порно, вместено криво-ляво в тийн рейтинг стандартите и предназначено за хората, търсили с нарастващо отчаяние в списъка с контролите комбинация от бутони, с която да опнат някоя от героините на задна. Ако си търсил подобни работи за кечистчето или хаябуса, принципно не казвай, че се познаваме, но и за теб е помислено. Така че спри да си губиш времето с безумни ревюта, подбирай си елитна компания от кочове и отиди да излееш своя дан в касичката на родното кино-разпространение, о всемогъщи мастурбаторе. Само, като се развихриш, пази тия от предния ред, да не стане фал.

От: **Snake**

Профил Уве Бол

Уве Бол, освен че е пълен идиот, видимо е и един от културните феномени на нашата епоха. В крайна сметка е сериозно постижение да сътвориш серия от ленти, на чийто фон порното с диви животни може да изглежда като креативна и сценарно непоклатима форма на изкуство, не можеш да го отречеш. Независимо дали смяташ, че лентите му са ерес за светото геймърско дело и авторът им следва да бъде изгорен на клада или си на мнение, че Уве е единственият автор на наистина просълзяващо смешни комедии в последните години, името му със сигурност не ти е непознато.

А ако някога, в спонтанен пристъп на нездраво любопитство, си се питал какво вирее в мастър-майнда, обявил филмова война на игралната индустрия, настана време да разбереш. Специално за теб изстъргахме мазничкото от тигана в името на един материал с висока образователна стойност (в крайна сметка винаги е образователно да научиш, че каквито и простотии да извършиш по време на крехкия си житейски път, винаги ще съществува някой, хем по-дебил от теб, хем направил пачка благодарение на това), който рязко да измести интелектуалната тежест на списанието към последните му страници. Поеми си дълбоко въздух (ама ако четеш Workshop в кенефа игнорирай предното изречение, че ще ни липсваш) и се запознай отблизо с черната дупка на индустрията.

За най-пълно съпреживяване със случващото се на тези две страници ти препоръчваме да ги прочетеш на глас с патос и тежък немски акцент.

Как работи...

"Ами аз много чета, гледам филми и телевизия. И черпя вдъхновение от всичките тези неща. Ключовите моменти в моите филми са страхотната история, интригуващите персонажи и реалистичният бюджет. Като цяло поигравам малко на играта, после купувам правата за нея, пиша сценарий, подготвям каст, снимам, оправям се с пост продукцията и продавам."

Как се отнася към обвиненията, че успява по безкрайно идеен начин да не вкара във филмите си всички онези неща, които са превърнали съответната игра в хит...

"Пълни глупости! В **House of the Dead** *имаше пълчища зомбита и много стрелба. В* **Alone in the Dark** *вкарах Карнби и много артефакти. Имаше и фенерчета. В някои сцени лъчите на фенерчетата бяха единственият светлинен източник.* **BloodRayne** *беше нещо като поклон пред секси дрешките на Рейн. Освен това Кейгън и Сярното братство присъстваха, имаше и вампири".*

Дали все пак отчита някакви грешки в работата си...

"Май не трябваше да вкарвам сцени от играта в **House of the Dead**. *Въпреки това, считам тези сцени за чудесен начин да се почете играта, в рамките на филма. Имаше някакво Анди Уорхол усещане в това.*

Също така Тара Рийд не трябваше да участва в **Alone in the Dark**, *защото отказа да си покаже циците."*

Циците?!

"Смятам, че това, което е разочаровало много фенове в **Alone in the Dark** *е, че Тара Рийд не си махна сутиена. Някаква тъпа, американска пуританщина. Актрисите отказват да се снимат голи и това е много разочароващо за нас, европейските творци и зрители. Добре поне, че Кристана Локън е чисто гола в* **BloodRayne**."

Хората от гейм индустрията...

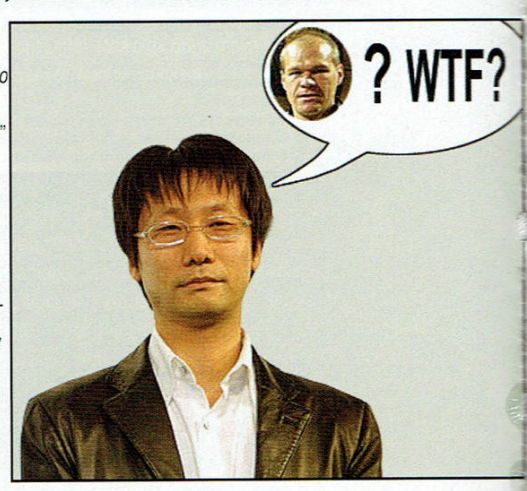
"Тежко е да се работи точно в тази сфера. Защото продуцентите са чували за Спайдърмен, но не са чували за 47. До голяма степен и самите гейм компании са си виновни. Марвъл, примерно, правят страхотни паралелни промоции на комиксите и филмите си. Докато гейм компаниите просто ти продават правата и след това не ги ебе какво се случва. Което е грешно. Освен това, аз се опитвам да популяризирам игрите, бестселинг книгите на младото поколение, а разни гейм журналистчета ми спукват задника от необосновани критики. Не че ще спра да купувам игрални лицензи за в бъдеще, но, честно казано, вече не съм чак толкова надъхан да го правя. Може би **Far Cry** *ще е последният ми филм по игра."*

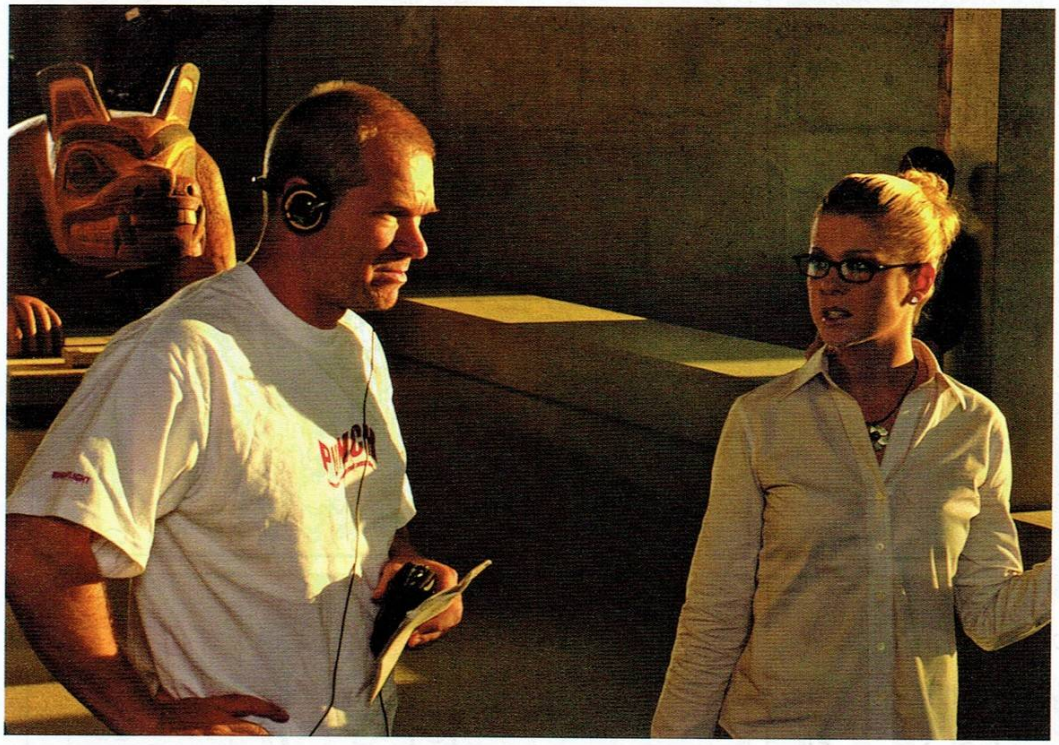
Парите...

"Винаги съм задавал на критиците си един прост въпрос – ако филмите ми са чак толкова зле, защо се продават толкова добре. Хубаво, трудно е да се добереш до екран във Великобритания или Франция, но филмите ми се лансират много добре по кината в Испания, Италия, Русия, Тайланд, Средния Изток. Всъщност дори изкарват по няколко седмици в топ 10 на бокс офиса. Има и още нещо. Средностатистическият холивудски филм през 2005 година, струваше към 65 милиона долара, плюс още 40 милиона за реклама. Моите струват към 15-20 милиона, с максимум 10 милиона за реклама. Така че ако някои хора разправят из Интернет, че филмите ми били провали, мога само да кажа, че тези хора си нямат никаква идея от кино-индустрията. Направих първия си филм за 50 000 долара. Скъсах си шибания задник от ходене от кино на кино, с молби да получа някоя и друга прожекция. Така че го направих по трудния начин. Днес някакви 20 годишни хлапета излизат от кино училището и получават 100 милиона бюджет за първия си филм. Ако някой смята, че това е правилно, а аз съм най-големият враг на индустрията, това си е негово право. **House of the Dead** *продаде два милиона DVD-та в САЩ. Така че мен фактът, че има сто хиляди тъпака, които да ме псуват в Интернет не ме интересува, защото има поне един милион души, които харесват филмите ми".*

Слуховете, че ще режисира филм по Metal Gear Solid...

"Това бяха измислици на журналистите. Истината е, че при мен дойдоха двама френски сценаристи, които бяха написали сценарий по **Metal Gear Solid** *и искаха аз да режисирам. Казаха, че не са получили правата, но имат добри връзки в Копаті. Те се свързали с Хидео Коджима и той – несъмнено повлиян от лайната, който пишат за мен – отговорил "Никога не съм говорил с Уве Бол, нямам си и идея за какво става въпрос". Това е. Харесвам* **Metal Gear Solid**, *харесах сценария, но при положение, че не притежавам*





правата, какво мога да направя? Освен това филмът нямаше да изкара никакви пари, ако публишърите не ни бяха подкрепили. **Doom** *е не по-малко популярен от* **MGS**, *ама не можа да си избие и половината от шибания бюджет. Защото хората не ги ебе за* **Doom**, *нямаше да ги ебе и за* **Metal Gear Solid**, *ако авторите не помогнеха с промотирането*".

А, да – Doom...

"*Гледах* **Doom**. *Не ми хареса много. Не беше наистина лош, но не беше и наистина добър. Ако аз го бях направил, щеше да изглежда по-различно, с повече ъгли на камерата, които да ни показват какво правят чудовищата и така нататък. Освен това, този който е правил* **Doom** *определено се е вдъхновявал от моя* **Alone in the Dark**.

Halo The Movie?

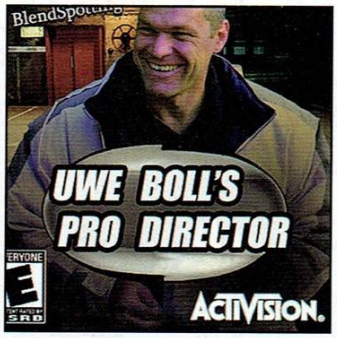
"*Не съм оптимист. Смятам че тръгват с много висок бюджет.* **Halo** *ще е провал. Няма да може да си избие парите*".

Филмът по Dungeon Siege, който ще се появи заплашително скоро...

"*За първи път няма да го рекламираме, като филм по игра. Правим огромен епос, преизпълнен с огромни емоции. Всички зрители, харесали филми, като* **Танцуващият с вълци** *или* **Смело сърце** *ще го харесат. Ако привлечем в кината и феновете на играта – добре*".

А какво се случва с Postal, питаме се ние със закономерен фенски уплах...

"*Авторите на играта се оплакаха, че подхождам към филма като към комедия, те искаха нещо по мрачно. Но аз не искам да правя втори* **Шофьор на такси**, *където някакъв пич*



избива всички, такива филми има много. **Postal** *е филм, в който всеки тича, като луд на някъде и всеки има сценарен мотив да го прави. Ако успее да стигне там, накъдето е тръгнал, до две-три седмици, ще бъде адски щастлив. Ще бъде невероятен филм!*"

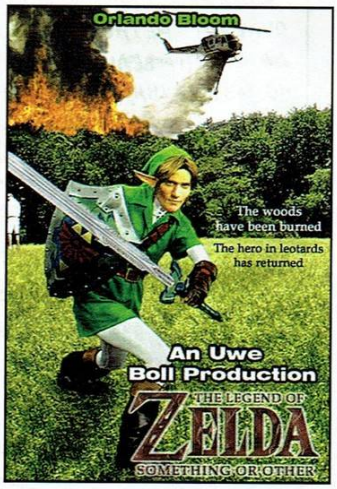
Убедени сме? Споменахме ли, че човекът е пълен идиот?

Добре бе, и аз съм тъп, що той е тъп и богат?!

Ако се питаш как, в името на всичките дигитални дяволи, този човек продължава да сипе фундаментални филмови говна, но вместо да си фалира по живо по здраво, е запълнил могъщо графика си с проекти за петилетка напред, развърта все по-сериозни бюджети и все по-изумителни актьорски ансамбли, ето ти част от отговора.

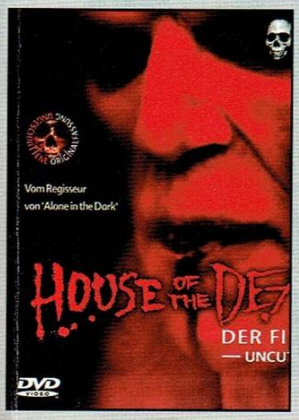
"**House of the Dead** *е най-големият ми хит за момента*" хвали се Уве. "*Донесъл ми е над 100 милиона долара. За момента* **Alone in the Dark** *и* **BloodRayne** *са ми донесли заедно същата сума, но мисля, че ще ми докарат и още. Все още продажбите на DVD-тата им не са започнали на много места*". И как точно става тази работа, бре?! "*Простичко е. Пазарът е практически необятен. А адаптациите по видео игри се продават адски добре на DVD-та*".

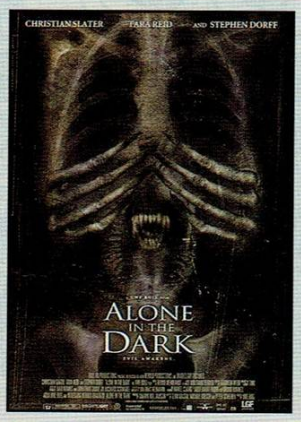
Има и още една уловка. Според данъчните закони в Германия, немските филммейкъри имат правото да си извадят от парите, които плащат на държавата в края на годината, 100% от разходите по заснемането и промотирането на даден филм. Неприятният за Бол момент е, че тази хитра вратичка в законите се затвори през декември.

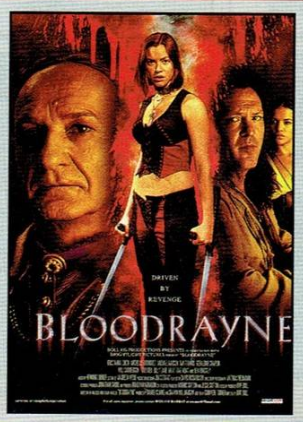


Игралните адаптации на Уве:
(и трите излезли филма са се класирали в Топ 100 с най-лошите филми на всички времена на IMDb.

upcUmming movies:





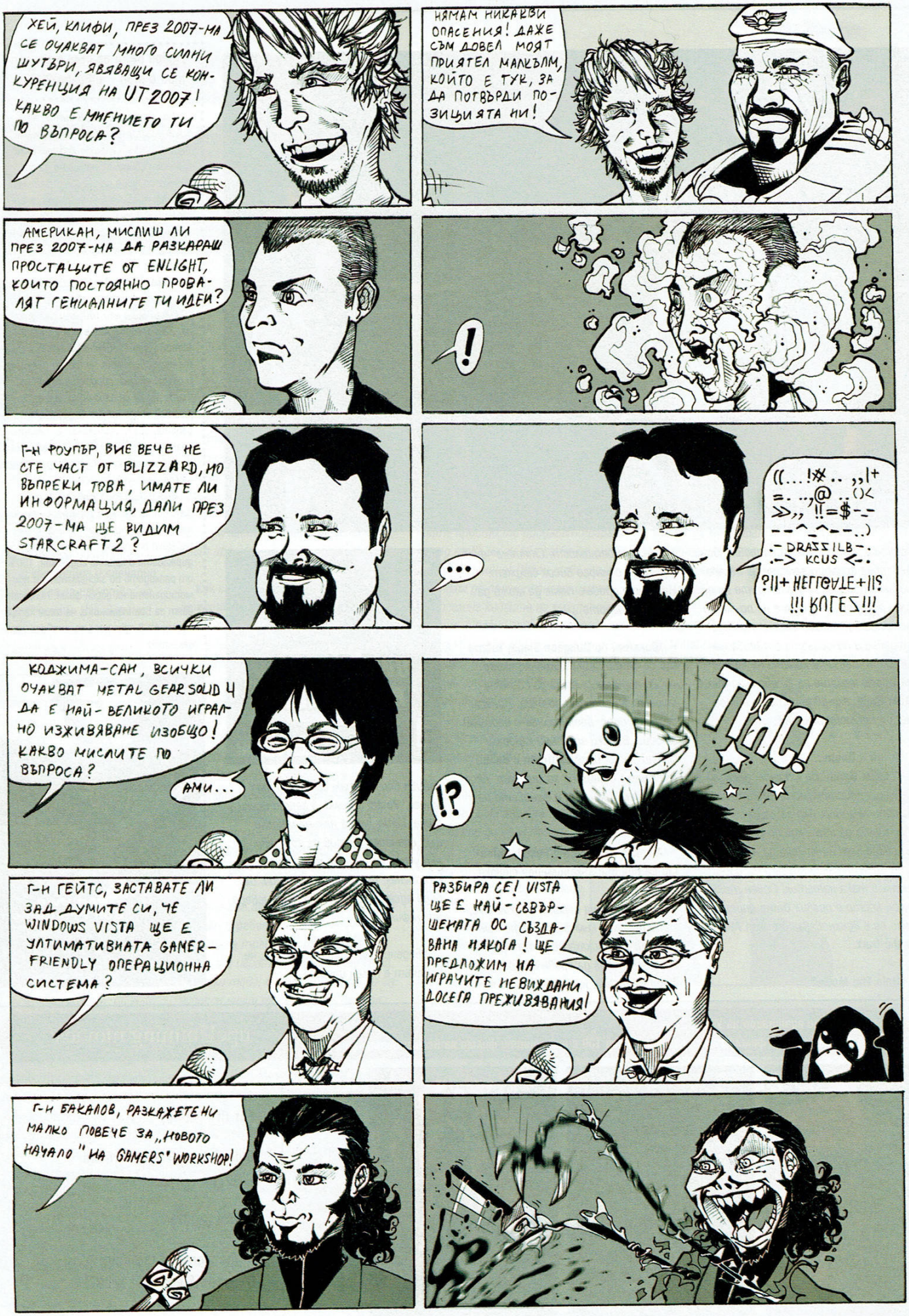


Far Cry (2008)

BloodRayne II: Deliverance (2007)

Postal (2007)

In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale (2007)


ХЕЙ, КЛИФИ, ПРЕЗ 2007-МА СЕ ОЧАКВАТ МНОГО СИЛНИ ШУТЪРИ, ЯВЯВАЩИ СЕ КОНКУРЕНЦИЯ НА UT2007! КАКВО Е МНЕНИЕТО ТИ ПО ВЪПРОСА?
НЯМАМ НИКАКВИ ОПАСЕНИЯ! ДАЖЕ СЪМ ДОВЕЛ МОЯТ ПРИЯТЕЛ МАЛЪЛМ, КОЙТО Е ТУК, ЗА ДА ПОТВЪРДИ ПОЗИЦИЯТА НИ!
АМЕРИКАН, МИСЛИШ ЛИ ПРЕЗ 2007-МА ДА РАЗКАРАШ ПРОСТАЦИТЕ ОТ ENLIGHT, КОИТО ПОСТОЯННО ПРОВАЛЯТ ГЕНИАЛНИТЕ ТИ ИДЕИ?
!
Г-Н ФОУПЪР, ВИЕ ВЕЧЕ НЕ СТЕ ЧАСТ ОТ BLIZZARD, НО ВЪПРЕКИ ТОВА, ИМАТЕ ЛИ ИНФОРМАЦИЯ, ДАЛИ ПРЕЗ 2007-МА ЩЕ ВИДИМ STARCRAFT 2?
...
КОДЖИМА-САН, ВСИЧКИ ОЧАКВАТ METAL GEAR SOLID 4 ДА Е НАЙ-ВЕЛИКОТО ИГРАЛНО ИЗЖИВЯВАНЕ ИЗОБЩО! КАКВО МИСЛИТЕ ПО ВЪПРОСА?
АМИ...
!?
ТРАС!
Г-Н ГЕЙТС, ЗАСТАВАТЕ ЛИ ЗАД ДУМИТЕ СИ, ЧЕ WINDOWS VISTA ЩЕ Е УЛТИМАТИВНАТА GAMER-FRIENDLY ОПЕРАЦИОННА СИСТЕМА?
РАЗБИРА СЕ! VISTA ЩЕ Е НАЙ-СЪВЪРШЕНАТА ОС СЪЗДАВАНА НЯКОГА! ЩЕ ПРЕДЛОЖИМ НА ИГРАЧИТЕ НЕВИЖДАНИ ДОСЕГА ПРЕЖИВЯВАНИЯ!
Г-Н БАКАЛОВ, РАЗКАЖЕТЕ НИ МАЛКО ПОВЕЧЕ ЗА „НОВОТО НАЧАЛО" НА GAMERS' WORKSHOP!

Телефони за информация

0800 11444
480 1144 44

HomeLan

ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК

Нови скорости от 1-ви Август

На трафик*

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**:
5 MB /s
Международен достъп **International**:
1 MB /s
22 лв.

Минимална

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**:
1,2 MB /s
Международен достъп **International**:
220 KB /s
22 лв.

Икономична

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**:
2 MB /s
Международен достъп **International**:
350 KB /s
33 лв.

Normal

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**:
3 MB /s
Международен достъп **International**:
500 KB /s
44 лв.

Data.BG

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**:
4 MB /s
Международен достъп **International**:
500 KB /s
55 лв.

V.I.P.

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**:
4 MB /s
Международен достъп **International**:
800 KB /s
66 лв.

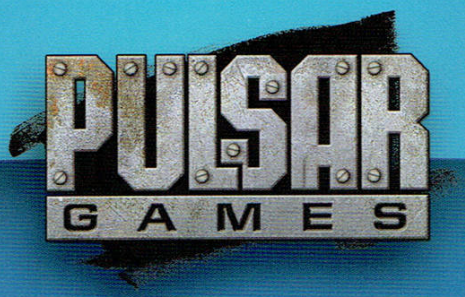
Gold**

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**:
5 MB/s
Международен достъп **International**:
1MB /s
99 лв.

*** Услугата включва 2 гигабайта трафик. Допълнителен трафик се заплаща по 0.05 лева на мегабайт.**

- услугите HomeLan са предназначени САМО за домашно ползване от физически лица.
- всички скорости са гарантирани с изключение на изходящите международни peer-to-peer връзки!
- всички IP адреси са РЕАЛНИ!
- всички услуги от 44лв на горе получават безплатен статичен адрес, който се активира от дистрибутора след заявка от страна на клиента.
- всички адреси на услуги от 33лв на горе получават симетричен международен трафик
- всички услуги освен "На трафик" са с неограничен трафик.
- в ненатоварени часови зони получавате допълнителен капацитет - до два пъти стандартния за вашата услуга.
- всички услуги предлагат безплатно динамична промяна на DNS записите в нашите сървъри, чрез която всеки потребител логнал се в Интернет автоматично получава прав и обратен
  DNS запис отговарящ на потребителското му име.
- статичеан IP адрес за услуги под 44лв се доплаща 5 лв. месечно.

ТЪРСЕТЕ В МАГАЗИНИТЕ



THE BEST OF PC

5 ОТ НАЙ-ДОБРИТЕ STAR WARS ИГРИ СЪБРАНИ В ЕДНА НЕВЕРОЯТНА КОМПИЛАЦИЯ

Star Wars: Empire at War, Star Wars: Knights of the Old Republic, Star Wars Battlefront, Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast, Star Wars Republic Commando

СОФИЯ БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. (02) 954 9811 • УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. (02) 983 2635 •МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. (02) 980 7174
УЛ. "КОСТА ЛУЛЧЕВ" 52 (SKY CITY, ЕТАЖ 1), ТЕЛ. (02) 870 2816 • MALL OF SOFIA (ЕТАЖ 2), ТЕЛ. 981 7062 •CCS (CITY CENTER SOFIA), ЕТАЖ 2, ТЕЛ. (02) 964 31 03
ХИПЕРМАРКЕТ НІТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. (02) 974 3754 • ХИПЕРМАРКЕТ НІТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. (02) 824 8758
ВАРНА УЛ. "РАЙКО ЖИНЗИФОВ" 14, ТЕЛ. (052) 601 202 • **ПЛОВДИВ** УЛ. "ЗАГРЕБ" 2 (КВ. КАПАНА , ЗАД ЦЕНТРАЛНИ ХАЛИ), ТЕЛ. (032) 260 400
БУРГАС УЛ. "ДУНАВ" 13, ТЕЛ. (056) 831 117

WWW.PULSAR.BG